Irene Alderescal

LA RELIGIÓN DE LA ANTIGUA MESOPOTAMIA

EDICIÓN E-BOOK

Título: LA RELIGIÓN DE LA ANTIGUA MESOPOTAMIA

Colección Manuales de Historia, Arte y Arqueología. Volumen 6

Ilustración de portada, diseño y maquetación: © Irene Alderescal

Edición E-Book

Copyright © IRENE ALDERESCAL. 2013

Made in Spain – Hecho en España

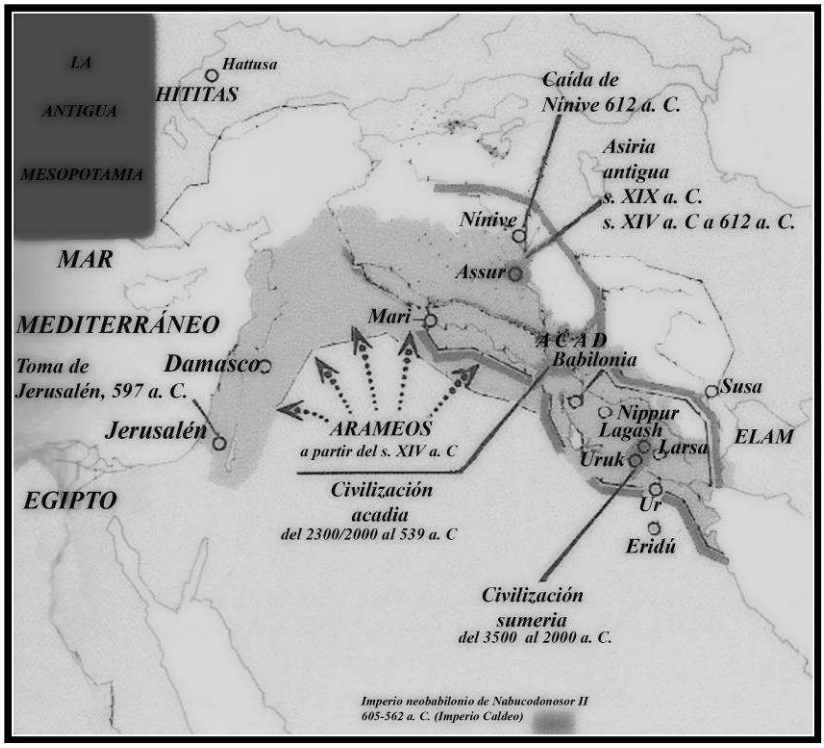
Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra sólo puede ser realizada con la autorización de sus titulares.

ÍNDICE

1. **INTRODUCCIÓN**
2. **BREVE CRONOLOGÍA Y SÍNTESIS HISTÓRICA**
3. **FUENTES**
4. **APARIENCIA DE SUMERIOS Y SEMITAS**
5. **LA ESCRITURA CUNEIFORME**
6. **ORGANIZACIÓN AGRÍCOLA Y CLASES SOCIALES**
7. **ARQUITECTURA: URBANISMO, TEMPLOS Y PALACIOS**
   - **Templos**
   - ***Zigurats***
8. **EL CLERO**
9. **ARTE FIGURATIVO MESOPOTÁMICO**
10. **EL ANTROPOMORFISMO**
11. **GRANDES DIOSES MESOPOTÁMICOS**
    - **La gran Tríada: *Anu* (en Babilonia preeminencia de *Marduk), Enlil* y *Ea*.**
    - **La Tríada menor: *Sin, Shamash* y *Adad*.**
    - ***Inanna-Ishtar***
    - **El descenso de *Inanna* a los infiernos y el mito de *Tammuz***
12. **DIOSES SECUNDARIOS Y GENIOS**
    Amurru, Assur, Bel, Dagan, Gaga, Gibil o Girru, Irra, Ishkur, Nabu, Nanna, Nergal, Ningirsu, Ninurta, Nusku, Tamuzu o Tammuz
    - **Los genios** *(Lamasu, Edimmu,* etc.*)*
13. **EL ORIGEN DIVINO DE LA REALEZA**
14. **LOS MITOS**
15. **COSMOGONÍA Y ANTROPOGONÍA EN LA LITERATURA MESOPOTÁMICA**
    - **Cosmogonía**

- **Antropogonía: Los *Anunnaki* y la razón de ser de los hombres**
- **Poema del Diluvio**
- **La Epopeya de *Gilgamesh***

16. **MÁS COMPARACIONES ENTRE LA BIBLIA Y OTROS TEXTOS MESOPOTÁMICOS**
    - **La Creación**
    - **El Paraíso y la costilla de Adán**
    - **La torre de Babel y la confusión de lenguas**
17. **CULTO Y LITURGIA**
18. **CULTOS SACRAMENTALES (RITOS AUTÓNOMOS)**
    - **Exorcismo y magia**
    - **La Adivinación**
    - **La suerte del Sustituto Real**
19. **LA MUERTE Y EL MÁS ALLÁ**
20. **CONCLUSIONES**
21. **BIBLIOGRAFÍA**


LA
ANTIGUA
MESOPOTAMIA
Hattusa
HITITAS
Caída de
Nínive 612 a. C.
Asiria
antigua
s. XIX a. C.
s. XIV a. C a 612 a. C.
Nínive
Assur
MAR
MEDITERRÁNEO
Mari
A C A D
Babilonia
Toma de
Jerusalén, 597 a. C.
Damasco
Susa
Nippur
Lagash
Larsa
ELAM
Jerusalén
ARAMEOS
a partir del s. XIV a. C
Uruk
Civilización
acadia
del 2300/2000 al 539 a. C
EGIPTO
Ur
Eridú
Civilización
sumeria
del 3500 al 2000 a. C.
Imperio neobabilonio de Nabucodonosor II
605-562 a. C. (Imperio Caldeo)

1. INTRODUCCIÓN

Paralela y al mismo tiempo contrapuesta a Egipto, la antigua Mesopotamia (en griego "país entre ríos") era la región de Oriente Medio situada entre el curso de los ríos Tigris y Éufrates, en cuya zona meridional surgieron la escritura, la ciudad, así como técnicas complejas y desarrolladas de civilización hacia el año 3000 a. de C. Este territorio coincide con el actual Iraq. Los montes Zagros al este, formaban una barrera natural entre Mesopotamia e Irán, mientras que al oeste se extendían los desiertos.

El sur era más cálido que el norte, y alrededor del golfo Pérsico la tierra era extremadamente pantanosa.

En esa región y sus alrededores más cercanos coexistieron en el Tercer milenio, sumerios y acadios, hablantes de dos lenguas muy distintas. Los primeros instauraron buena parte de los modelos religiosos que posteriormente estuvieron vigentes. Los acadios, hablantes de lenguas semíticas, terminaron por imponerse en la esfera política, aunque adoptaron y adaptaron numerosas creaciones culturales y religiosas sumerias.

El presente libro, tomando como guía a los más eminentes investigadores en la materia, quiere presentar a los lectores, de forma sencilla, la religión de la antigua Mesopotamia, como fuente de inspiración de algunos relatos bíblicos referidos a los orígenes e historia del género humano, contenidos en el Antiguo Testamento; y pretende hacerlo desde una perspectiva de aproximación rigurosa y realista, dejando de lado las tesis sensacionalistas de ciertos autores, que sin fundamento alguno han elaborado teorías más o menos fantásticas, partiendo de una interpretación muy personal de los textos antiguos.

Aunque haya a quien le resulte inverosímil, de Mesopotamia hemos heredado algunas cosas, como veremos más adelante; sin embargo, antes de adentrarnos en la religión de esta antigua cultura que nos ayudará a comprender la conciencia que tenían de sí mismas aquellas gentes, así como su concepción del mundo y del cosmos, realizaré una breve cronología histórica de las etapas de esta civilización y sus características más importantes, para que los lectores puedan situarse con facilidad y les resulte más sencillo penetrar en el universo de la antigua Mesopotamia, donde la magia formaba parte de la vida cotidiana.

2. BREVE CRONOLOGÍA Y SÍNTESIS HISTÓRICA

La historia de Mesopotamia puede dividirse en varios períodos. Para las épocas más antiguas, estos períodos se caracterizan por los diversos tipos de cerámica; en los siguientes, con la aparición de la escritura, por la documentación de las invasiones sufridas por parte de otros pueblos, de la conquista de una ciudad, o de la supremacía de un estado sobre otro.

Las aportaciones de población, que en forma de invasiones más o menos pacíficas, fue recibiendo Mesopotamia a lo largo de su historia, están constituidas por hablantes de lenguas semíticas, que no alteraron el fondo de la religión.

Pastores semitas procedentes de Arabia oriental se instalaron entre el Tigris y el Éufrates a principios del IV milenio, pero sus colonias fueron destruidas en gran parte por una marejada alta.

Los misteriosos sumerios, procedentes de las estepas asiáticas, se establecieron en el golfo Pérsico a mediados del IV milenio.

De este largo período pre-sumerio y sumerio-semita primitivo no se conservan noticias escritas. Los vestigios materiales de la población mesopotámica del IV milenio consisten en utensilios de piedra y cerámica pintada o sin decorar. Las gentes de este período habitaban en chozas de cañas y barro, y se dedicaban a la pesca, la caza y la agricultura de azada.

Los estudios arqueológicos permiten establecer tres fases:

1- *Obeid*, en la que se usa el metal y se produce cerámica monocroma relacionada con el sur de Irán.
2- *Uruk*, en la que se usa el ladrillo y se descubre la escritura, aunque no se usa para la narración histórica hasta fines del milenio.

3- *Jamdet Nasr*, en la que aparece la construcción de palacios que supone la institución monárquica.

- **<u>IV Milenio</u>**. Sumerios provenientes del sureste, se integraron en la ósmosis étnica y cultural que formaba la civilización local, que enseguida se hizo urbana por la unión de aldeas primitivas.

Jean Bottéro, uno de los más renombrados asiriólogos y expertos en la Biblia y el Antiguo Oriente Próximo, famoso por haber sido uno de los primeros traductores del *Código de Hammurabi*, explica en su libro *"La religión más antigua: Mesopotamia"*, que nadie sabe de dónde venían los sumerios. En el *"Mito de los Siete Sabios"* (Bottéro-Kramer, 1989), se relata que los pobladores meridionales, aún rudos y salvajes, habrían sido instruidos en todo lo que compone la vida civilizada "por seres extraños venidos del mar". Quizás explicasen así, una forma de inmigración aparentemente pacífica de un pueblo culturalmente superior, elevando así el nivel de vida de los habitantes locales. Su literatura indica que procedían de una zona donde había arboledas de pinos y abetos, impropios de las tierras bajas y pantanosas. Durante su evolución histórica independiente, el territorio se llamó *Sumer* y *Akkad*; el primero correspondió a la parte meridional y el segundo a la zona norte.

- **<u>El período sumerio (3500-2000 a. C.)</u>**

3200 a. **C.** Primera "invención" de la escritura.
Hasta 2350 a. **C.** ciudades-estado independientes. Cada ciudad estuvo regida primero por la clase sacerdotal (hegemonía del templo), a cuya autoridad se sobrepuso posteriormente la de un jefe político y militar o rey, fundador de dinastías locales (hegemonía del palacio). Las ciudades-estado compartían todas una misma manera de vivir, la misma religión, entre

cuyas divinidades cada una tenía como deidad sobrenatural a un dios particular con su propia corte divina.
Capital *Ur-Uruk*. Conocían la rueda, la irrigación artificial y el torno del alfarero.

- **Último tercio del tercer milenio a. C.:**

Primer imperio semítico. Dinastía de *Akkad*.
Los acadios procedían del oeste. Origen semita. Capital: *Akkad*.
El dominio de *Sargón* I se extendió del golfo Pérsico al Mediterráneo, incluyendo Chipre y Asia Menor; el Imperio acadio fue un primer esbozo de estado centralizado.
Su nieto *Naram-Sin*, llevó al Imperio a su máximo apogeo en medio de constantes luchas.
La glíptica experimentó un extraordinario florecimiento en el Imperio acadio (cilindro-sellos con temas religiosos y mitológicos).

- **2200-2100 a. C**. Siglo de anarquía (*guteos*). Montañeses del noroeste.

- **Neosumerios 2100-2000 a. C.**

Capital *Ur*. Rey *Ur-Nammu*.
Durante el reinado de *Gudea* (rostro de paz), príncipe-gobernador (*ensi*) de *Lagash*, la escultura experimentó notables progresos.
En las ciudades-estado sumerias existía el poder del rey-sacerdote (*patesi*), "el colono del dios", tal y como se le describe en los documentos coetáneos, ya que se suponía que tenía sus tierras en arrendamiento directo del dios principal de la ciudad, contrato que debía renovarse anualmente durante las fiestas del Año Nuevo.

También estaban los sacerdotes supremos (*sangunah*) como administradores de las rentas del templo y jefes del culto comunal. Y el gobernador (*ensi*).

- **Los amorritas (2000-s. XVI a. C.).** Primer tercio del segundo milenio a. C.: Las ciudades-estado luchan por la hegemonía.

Se asientan en Mesopotamia nuevas poblaciones semitas (amorritas o amorreos). Lengua cananea, que según Bottéro, más tarde ocasionará por un lado el ugarítico y por otro, el hebreo y sus parientes próximos.

- **Imperio Paleo-Babilónico. 2000-1500 a. C.** Origen semita. Época paleobabilónica. Primera dinastía Babilónica. Desde 1750 a. C.: *Hammurabi* une definitivamente el país con su centro en Babilonia.

En el Norte, época Paleoasiria (tablillas asirias en Capadocia).
El monarca *Hammurabi* fundó un vasto imperio, centralizó la administración y el gobierno, divinizó su poder y se declaró "dios de los reyes". Su reinado, para el encumbramiento del dios de Babilonia (*Marduk*), entre los dioses supremos del panteísmo sumerioacadio y para el progreso de las artes, la literatura y las ciencias, marcó el comienzo del prestigio de Babilonia.
Pasó a la posteridad por su *Código* en el que sistematizó la legislación, transcribiendo las leyes necesarias para el funcionamiento de sus dominios en la estela de su nombre (Louvre), que presenta al gobernante en presencia del dios *Shamash*, dios sol titular de la justicia. El monarca se presenta solo ante la divinidad, como el monarca justo de cara a su pueblo, como único elegido del dios y de esta forma lo recoge el apartado introducido en el *Código*.

- **Los Casitas (Kassitas) hacia 1600 a. C.**

Casitas en Babilonia (posible presencia indoeuropea). Calma política y desarrollo cultural vigoroso. Época medio babilónica.

- **Hacia 1300 a. C.: Norte, Asiria independiente, época asiria media.**

Desde 1100 a. C. Renovación en Babilonia.
Luchas por la hegemonía entre Asiria y Babilonia (contemporáneas de los imperios mitanni, hitita y nuevo egipcio). Incluso cuando Babilonia es dominada política y militarmente, es hegemónica culturalmente. Arameos, como nueva población semita.
Rivalizaron por el poder hasta que, tras dos siglos de supremacía babilónica (*Nabucodonosor* I**,** 1146-1123 a. C.), los asirios se impusieron con *Tukulti Ninurta* I (1243-1206 a. C.), que destruyó Babilonia.

- **Primer tercio primer milenio a. C.: Predominio Asirio.**

Período Neoasirio
Destacan *Assurnasirpal* II (s. IX a. C.), *Sargón* II (s. VIII a. C.), *Assurbanipal* (s. VII a. C.) a quien los griegos dieron el nombre de *Sardanápalo*. En su palacio de *Nínive* mandó esculpir bajorrelieves, representando escenas mitológicas, históricas y cinegéticas.

- **Imperio Neo-Babilónico**

El rey caldeo *Nabucodonosor* II (605-562 a. C.) derrotó al faraón saíta *Necao* II, quien se apoyó en los judíos, que se sublevaron en el 597. Tomó Jerusalén y estableció allí a un nuevo rey, *Sedecías* (597-586), que se alió a Egipto.

Rechazó al faraón saíta *Haaibre Ápries*, destruyó Jerusalén y reconstruyó Babilonia, haciendo de ella la capital de su reino, construyendo un palacio, famoso por sus jardines colgantes, y un gran camino procesional que, a través de la *Puerta de Ishtar*, conducía al Templo de *Marduk*.
El sucesor de *Nabucodonosor*, el arameo *Nabunaid*, se retiró hacia Arabia y en su lugar reinó *Baltasar*, de bíblica memoria.

- **Medos y Persas**

539 a. C.: Babilonia fue tomada por ***Ciro***. Época persa.
El arameo alfabetizado relegó el uso del acadio cuneiforme como lengua literaria y erudita.

En fin, los babilonios y asirios llevaron sus primitivos dioses a Mesopotamia y durante el proceso de absorción de la cultura sumeria, los invasores conservaron los nombres sumerios de muchas divinidades y adaptaron otros a formas semíticas. De ahí la gran cantidad de dioses y complicada mitología de esta civilización.
Toda la vida mesopotámica estuvo dominada por la religión, cuya estructura básica permaneció inalterable durante milenios. En la antigüedad, todos los acontecimientos eran considerados como manifestaciones divinas: los presagios emanados de los astros, de los sacrificios, etc., eran la clave de estos sucesos. Los ritos mágicos y la adivinación también participaban en la religión.
De estas observaciones con finalidades religiosas se obtuvieron descubrimientos científicos, como el conocimiento de los astros, la agrupación de las constelaciones, introducción del sistema decimal, división de la circunferencia en 360 grados de 60 minutos y 60 segundos cada uno, la invención de la docena y la utilización de prácticas terapéuticas, entre otras muchas cosas.

Posteriormente, Alejandro Magno fundaría Alejandría (en Egipto) y se apoderaría de Mesopotamia e Irán; más tarde vendría el Imperio parto, destacando el rey *Mitrídates*, (a mitad del siglo II a. C.); el Imperio Sasánida, a mediados del s. III; y la Mesopotamia musulmana (a causa de la invasión árabe del califato de Omar del año 640).

3. FUENTES

En este caso no existe un libro fundador de la religión, ya que las religiones primitivas son producto de la cultura tradicional. Los documentos para el estudio de la mitología mesopotámica son muy numerosos, pero fragmentarios y de lectura difícil.

Sabemos todo lo que sabemos, gracias a las miles de tablillas de barro cocido sumerias o acadias conocidas en la actualidad, en las que pueden leerse himnos y rezos que revelan el sentimiento religioso; mitos y manuales que expresan la ideología religiosa; se describen cómo deben desarrollarse ritos que definen conductas y hábitos de grupos, y todos estos textos evidencian una religión común.

Una idea importante es la de la unidad de la religión sumerio-babilónica. La religión es sumeria con adaptaciones posteriores y está escasamente condicionada por rasgos étnicos semitas. Cuando las lenguas semíticas fueron dominantes, el sumerio siguió utilizándose como lengua litúrgica.

4. APARIENCIA DE SUMERIOS Y SEMITAS

Los sumerios llevaban la cabeza y la barba rasuradas, y colocaban las manos en una actitud especial para rezar.
Los semitas siempre llevaban barba abundante y rizada, a veces también una larga cabellera, como los asirios, y adoptaban otros gestos de oración.

5. LA ESCRITURA CUNEIFORME

Los sacerdotes sumerios idearon y desarrollaron un sistema de escritura en tabletas de arcilla, al que llamamos cuneiforme, que más tarde fue adoptado por babilonios y asirios, e inclusive por hititas y persas. El sistema no era alfabético, sino silábico e ideográfico, es decir, los signos de que se componía esta escritura, representaban tanto ideas, como sílabas, nunca letras o sonidos simples. Como este procedimiento se inventó para expresarse en lengua sumeria, no semítica, aparecieron inconvenientes cuando los babilonios trataron de aplicarlo a su idioma, que era semítico, pues tuvieron que cambiar el significado de muchos signos, para adecuarlos a su lengua, y por este motivo hubo algunos signos que llegaron a tener cinco o seis significados diferentes.
Los babilonios adoptaron la mitología sumeria con sus dioses, organización, liturgia y encantamientos, por lo que la religión continuó usando el idioma sumerio hasta el período seléucida, de la misma forma que en occidente el latín fue el idioma legal hasta la Edad Media.

6. ORGANIZACIÓN AGRÍCOLA Y CLASES SOCIALES

El rey estaba considerado como el colono en jefe del dios, y el sacerdote supremo era el administrador de las rentas del templo y el jefe del culto colectivo. Las tierras que poseía la comunidad (en nombre del dios) se dividían en varias partes:

- Una se fraccionaba para aprovisionar de alimento a los miembros de la comunidad que la cultivaban.
- Otra parte de la tierra se reservaba para el dios, y su cosecha se almacenaba en el templo. Todos los miembros de la comunidad, sin diferencia de clase, tenían obligación de cultivarla y controlar los diques y canales para asegurar la irrigación.
- Un tercer tipo de tierra perteneciente al templo, se alquilaba para el cultivo individual.

Los aperos y las yuntas de bueyes y asnos, utilizados en estas labores comunales, se guardaban en los establos y almacenes del templo. El rendimiento de los campos, los aperos, los objetos para los ritos y los animales destinados a los sacrificios y al sustento del pueblo, también pertenecían al templo.

Los miembros de la comunidad tenían la obligación de desempeñar sus aptitudes al servicio del dios. Por ejemplo, los canteros, carpinteros, metalúrgicos o pastores, trabajaban durante algún período de tiempo o reservaban parte del fruto de su trabajo para el templo. Los que tenían un oficio especializado, no lo ejercitaban solamente para la comunidad, sino que también se dedicaban al comercio y a canjes particulares.

La comunidad se dividía en tres clases:

- Los *amelu* o aristocracia, compuesta por el rey, los nobles, los sacerdotes, los empleados del gobierno y los soldados de oficio.
- La segunda clase, los *mushkenu*, la formaban los comerciantes, artesanos, agricultores y otros hombres libres de diversos trabajos.
- La tercera clase la constituían los esclavos, que eran la base de toda la estructura social. Podían ser prisioneros de guerra, o también los que habían sido comprados o sometidos al estado servil por deudas u otras causas.

Estas clases no eran iguales ante la ley, por lo que los castigos que se les imponían variaban mucho.

7. ARQUITECTURA: URBANISMO, TEMPLOS Y PALACIOS

Mesopotamia estaba sometida a continuas inundaciones, más violentas que las de Egipto: por ello, las ciudades que nacían a lo largo de los ríos debían protegerse mediante diques.

La prehistoria de las ciudades-estado autónomas tuvo gran influencia sobre el urbanismo posterior.

La arquitectura empleó el adobe (ladrillo de barro y paja sin cocer) o el ladrillo vulgar, así como ladrillos pintados y vidriados (azulejos), para la construcción de templos con torres escalonadas (*zigurats*) y palacios.

Los textos de la época informan de que las ciudades eran fundadas por el rey, bajo orden de los dioses, y este postulado religioso ejercía su influencia incluso sobre ciertos componentes urbanísticos como canales, calles y accesos a las puertas, a los que se asignaban, como a muchas entidades sagradas, nombres inspirados en divinidades. Las ceremonias de fundación constituían actos religiosos en los que el rey tomaba parte activa, al igual que los faraones egipcios con motivo de la fundación de un templo.

La planta de una ciudad tanto podía ser irregular, como tener un proyecto previo; en este segundo caso era axial o radial. Pero también la ciudad irregular, en la que las calles se desarrollaban orgánicamente a medida que unas casas se unían a otras, estaba siempre circundada por un recinto amurallado de trazado elíptico, con el eje mayor orientado en dirección nordeste-sudeste. La muralla era, por lo general, bastante gruesa y amplia.

La procesión anual de los dioses de la ciudad al santuario del Año Nuevo, fuera murallas, determinó que se proyectase un camino procesional flanqueado por importantes monumentos y decoraciones murales en ladrillo, que representaban los espíritus tutelares.
En Mesopotamia se usaban ladrillos modelados uno a uno para formar relieves sobre los muros.
En algunos casos, el recinto estaba reforzado con bastiones, como por ejemplo en Khorsabad y en Babilonia, y contaba con un sistema vial en el que diferentes arterias, entre las distintas puertas de acceso, se desarrollaban tangencialmente al *témenos* del templo y del palacio.
El templo y el palacio se alzaban sobre su plataforma en el interior de un recinto, que servía de protección incluso contra los ataques procedentes del interior de la propia ciudad.
En Babilonia, por ejemplo, templos y palacios estaban separados, cada uno encerrado en su recinto. El *témenos* estaba unido probablemente a un río, del que partía la solemne procesión hacia el templo del Año Nuevo y hacia el camino a lo largo del cual regresaba la procesión.
La *Puerta de Ishtar*, edificada sobre la vía sacra, entre las murallas exteriores e interiores de la ciudad, formada por dos cuerpos de altura diferentes con dos torres cada una, cada cuerpo con arcos dobles que se abrían entre dos construcciones y estaban provistos de dos puertas, una de las cuales se abría hacia dentro y la otra hacia fuera, era el punto de partida de las procesiones al templo del dios *Marduk* que se levantaba sobre un *zigurat* de siete pisos.
La superficie de la puerta de *Ishtar* estaba recubierta con ladrillos esmaltados de tonos azules, y ornamentada con un mínimo de 575 figuras de dragones y toros alusivos a *Marduk*, nombre que en sumerio significaba “Novillo del dios Sol”.

La magnífica Vía de las Procesiones (16 metros de anchura por más de 200 metros de longitud), que conectaba el conjunto religioso de *Marduk* (*Esagila* y *Etemenanki*) con la *Puerta de Isthar*, era una ancha y bien empedrada calle que pasaba en algunos tramos entre altos muros, decorados con 120 figuras de leones al paso (60 en cada lado), símbolos de la *Ishtar* babilónica.
Elaborados en ladrillo modelado y vidriado resaltaban sobre el fondo azul del citado muro y eran espectadores silentes de las solemnes procesiones.

Procesión en la Puerta de Ishtar, Babilonia. Museo de Historia Natural de Nueva York

Templos

La arquitectura era esencialmente religiosa. Las construcciones monumentales, especialmente los templos, se alzaban sobre plataformas orientadas en dirección nordeste-sudeste, es decir, en la dirección predominante de los vientos que soplaban desde el nordeste, y en ángulo recto respecto a los ríos.

El templo constituía el punto focal de la planta y estaba situado en un lugar privilegiado, con la fachada hacia el nordeste frente al viento dominante.

La puerta principal del templo y la entrada más importante del patio, llamado por los babilonios *kisalmahhu* ("patio sublime"), solían orientarse al Norte. Al cruzar la puerta principal, los fieles se encontraban frente a una pared lisa y era necesario cruzar el antepatio y entrar en el vestíbulo para descubrir el acceso a la antecámara y al nicho donde se hallaba la estatua del dios. En los días festivos, la procesión de fieles y sacerdotes penetraba por la puerta principal, llegaba hasta el patio central, ingresaba en la antecámara y depositaba en ella las ofrendas.

El templo era la "casa del dios". Solía estar en el centro de la ciudad, y los reyes tenían obligación de mantenerlo y embellecerlo. El santuario estaba centrado en torno a la cámara que se consideraba residencia del dios, de acceso muy restringido, y allí se depositaba la estatua del dios junto con estatuas de otros dioses secundarios, con ofrendas de perfumes y elementos simbólicos.

Los templos eran unidades económicas completas, primordiales para el desarrollo del país. Gestionaban una importante propiedad agrícola conformada por granjas agrícolas con depósitos, además elaboraban manufacturas, eran centros de distribución de bienes, poseían casi el monopolio sobre la carne, y se beneficiaban de objetos de lujo procedentes de Egipto, Arabia, el Indo, Asia Menor, que concentraban en sus dependencias y redistribuían.

En sus departamentos se realizaban todo tipo de oficios. Los trabajadores estaban diversificados profesionalmente, y los ingresos procedían de las rentas directas, del producto de arriendos y de los regalos. Los gastos eran los pagos al personal, los dedicados al sostenimiento del culto y los derivados de la importación de objetos o materias primas necesarias para el culto o la economía del templo.
Había templos de diversos tamaños, con diferentes nombres y funciones específicas. Los templos menores, también tenían una actividad económica de menor rango. Igualmente había pequeños santuarios o capillas de barrio, que eran manifestaciones de religión popular en los que se depositaban pequeñas ofrendas y que estaban a cargo de pocos sacerdotes o incluso carecían de clero.

Zigurats

El gran templo de la divinidad principal era el que poseía *zigurat* (la torre del templo). Templos inmensos dominados por *zigurats* (literalmente en acadio, "la prominente"), que eran torres de frisos escalonados, como montañas en etapas, edificados sobre terrazas rodeadas por muros de contención, que a veces estaban fortificados. De este modo se definía el territorio del dios.
Se trata de un monumento típico de la antigua Mesopotamia que imitaba y sustituía a la montaña sagrada, de suma importancia en la antigüedad, ya que era en su cima donde se producía el encuentro entre el dios y su profeta en exclusividad, ya que el pueblo no estaba autorizado a subir. Recordemos que a *Moisés,* Dios le dictó las Tablas de la Ley en lo alto del monte Sinaí, y también le advirtió que el pueblo no ascendiese:

"20. Descendió el Señor sobre el monte Sinaí, a la cima misma del monte, y llamó a Moisés a aquella cumbre. Y habiendo subido allá,

21. *Díjole: Baja e intímale al pueblo que no se arriesgue a traspasar los límites para ver al Señor, por cuyo motivo vengan a perecer muchísimos de ellos.*
22. *Los sacerdotes asimismo que se acercan al Señor, purifíquense, no sea que los castigue de muerte.*
23. *Dijo entonces Moisés al Señor: No se atreverá el pueblo a subir al monte Sinaí, puesto que tú me has intimado y mandado expresamente: Señala límites alrededor del monte y santifícalo.*
24. *Mas el Señor le dijo: Anda, baja: después subirás tú y Aarón contigo; pero los sacerdotes y el pueblo no traspasen los límites ni suban hacia donde está el Señor, no sea que les quite la vida."*

(*Éxodo*, 19, 20-24)

En el recinto del templo había pequeños santuarios dedicados a divinidades secundarias en torno al templo principal, formado por el santuario propiamente dicho y el *siqurratu*. Término que deriva de *saqaru* "estar alto". Constituyen la forma de templo más antigua.

El contacto con el dios se daba siempre en lo alto y, en este caso, el rey era su interlocutor. Así detentaba el poder político y religioso. (Un caso similar en el antiguo Egipto, es el del faraón *Akhenatón*, de la XVIII dinastía del Imperio Nuevo, que desposeyó de sus privilegios al clero de *Amón*, y se autoproclamó profeta de *Atón* e hijo de *Atón* hecho hombre, pues el dios revelaba sólo a él sus enseñanzas, para que las difundiese entre los hombres).

Cuanto más alto era el *zigurat*, más importante era el dios, aunque los pisos superpuestos nunca podían superar el número siete, que para ellos representaba la totalidad. Estos edificios estaban orientados a los cuatro puntos cardinales, siguiendo efluvios astrales.

En el santuario de la cumbre tenía lugar el contacto con el dios. El santuario de la cima era pequeño, servía de antecámara del cielo y en realidad se trataba de un observatorio astronómico y lugar de posible celebración de la hierogamia (unión entre divinidades).

El *zigurat* tenía un valor escenográfico de primer orden, materializando el centro del mundo donde la Tierra y el cielo se fundían; el ritmo lo marcaba la escalera, cada vez más estrecha a medida que se ascendía, singularizando la arquitectura. Era como una escalinata teatral, de tono sagrado y grandioso. El rey subía por ahí para hablar con el dios y bajaba después de haber recibido sus dictados, ante la mirada del pueblo. Era puro teatro, escenificación.

Sólo había un *zigurat* por ciudad, normalmente dedicado al culto de la divinidad protectora. Normalmente su altura era de unos treinta metros. Sin embargo, el zigurat de *Marduk* en Babilonia (*Etemenanki* "Casa fundamento del cielo y de la tierra"), llegaba hasta los noventa o cien metros, según descripción de una tablilla intacta del primer milenio a. C. (inmortalizado en la Biblia, *Génesis* 11, con la denominación de *"Torre de Babel"*).

Este símbolo religioso constaba de 7 pisos de adobe recubiertos por una capa de ladrillos policromados de 15 metros de espesor y de distintos colores, según los pisos. El blanco: la luz. Azul: cielo. Oro: dorado, asociado a lo divino… Los colores estaban jerarquizados.

Gracias a la tablilla del escriba seléucida *Anu-bel-shumi* (Tablilla del *Esagila*) se conocen sus dimensiones reales. Los textos cuneiformes llaman al templo de *Marduk* en Babilonia: *Esagila* ("la casa de cabeza erguida"). Ocupaba un extenso recinto rectangular rodeado de soberbias murallas con torreones. Tenía 55 capillas laterales. El Camino Sagrado o calle procesional transitaba por el oeste del templo, donde se abrían los cuatro grandes portones por los que la procesión entraba y salía del área sagrada. En el recinto del templo de *Marduk*, se alzaban las capillas de *Zarpanit*, consorte de *Marduk*; de su hijo *Nabu*; de *Ea*, dios de la sabiduría y del océano; de *Tashmetu*, diosa "del escuchar"; de *Nusku*, dios del fuego, y otras divinidades. La estatua de *Marduk*, su mesa, silla y escabel eran de oro macizo. El "cielo dorado", que gozaba de gran trascendencia en las ceremonias del Año Nuevo babilónico, era un baldaquino o tejido de oro con representaciones de los astros.

8. EL CLERO

El sacerdocio mesopotámico fue numeroso y complejo; llegando a tener a veces mucho poder, pero nunca tanto como en Egipto. En las primitivas ciudades-estado de Sumer y Akkad, los gobernantes ejercían la función doble de sacerdotes y de reyes. El clero estaba presidido por el rey, que era el mediador por excelencia entre los dioses y los hombres. Estaba jerarquizado según un modelo de origen sumerio. Luego se independizó la función sacerdotal y se creó una clase especializada intermediaria entre el dios y el pueblo. El dios se consideraba propietario de la tierra y de sus colonos, por lo que gran parte de los deberes sacerdotales consistían en la administración de los bienes del dios.

Había sacerdotes de ambos sexos y podían casarse. Los cargos sacerdotales eran prestigiosos y lucrativos en la medida que los templos eran grandes centros de actividad económica. Existía una gran variedad de dignatarios y oficiantes con obligaciones muy específicas. Desarrollaban desde ritos de gran contenido simbólico, hasta labores de mantenimiento físico del templo, y también había otros especialistas sagrados, como los adivinos.

Además el templo era el centro cultural de la ciudad, pues estaban depositadas en su interior extensas bibliotecas y escuelas de escribas.

El sacerdote que llevaba el título de *urigallu* era el líder de todos ellos; entre sus misiones principales estaba la presidencia de los ritos fundamentales de las estaciones.

Los *kalu* eran los músicos del templo, que cantaban himnos litúrgicos, acompañándose de instrumentos musicales.

Los *mashmashu* y los *ashipu* se ocupaban de proteger a los individuos contra los espíritus dañinos, mediante rituales de encantamiento. Las mujeres embarazadas los visitaban a menudo, por estar expuestas de un modo particular a los ataques de los espíritus malignos. El *ashipu* que las atendía, realizaba un rito consistente en hacer nudos sagrados y recitar los salmos apropiados. Las gentes acudían por creer que algunas enfermedades frecuentes eran causadas por espíritus malignos, por lo que el *ashipu* debía contrarrestarlas mediante ritos, recitando fórmulas mágicas, para liberar a los pacientes del espíritu del mal.
El *baru* o vidente observaba los presagios e interpretaba los sueños. Acompañaba al rey a la guerra y juzgaba si los días y los signos eran propicios para comenzar alguna empresa.
El sacerdocio era casi siempre hereditario y sus conocimientos especiales se transmitían de padres a hijos, porque se consideraba que la iniciación en los ritos era un secreto que debía ser salvaguardado celosamente.

Texto sobre el secreto ritual:
"El novicio puede ver el rito que tú realices, pero el extraño o el lego no; de lo contrario se acortarán sus días. El iniciado debe enseñarlos al iniciado; el profano no debe verlos; es una de las cosas que han prohibido los grandes dioses, Anu, Enlil y Ea".
(Fuente: Carlos Cid. *"Mitología oriental ilustrada. Mesopotamia"*. Pág. 173).

Para la mentalidad moderna llama poderosamente la atención la existencia de prostitutas sagradas que se reclutaban entre el clero femenino. Era considerado honorable el pertenecer a la orden de sacerdotisas y entre ellas hubo numerosas princesas. No eran menospreciadas en absoluto; su estatuto era sagrado y religioso. Se consideraban las imitadoras de *Ishtar* en la tierra. Procedían de las clases altas y vivían en el templo bajo la supervisión de una superiora que desempeñaba el papel de la diosa *Ishtar* en la hierogamia (matrimonio o unión sexual de carácter sagrado), que celebraba con el rey en determinadas ceremonias.

Esta ceremonia de la hierogamia, se remontaba muy atrás en el tiempo, a los sumerios, que parecen haber tenido una visión muy realista y humana de sus dioses. En Ur y en Isin, a finales del tercer milenio a. C y principios del segundo milenio a. C., los dos "esposos divinos" eran *Inanna* (después *Ishtar)* y *Dumuzi* (en acadio *Tammuz*, Bottéro cree que éste fue un antiguo soberano "divinizado").

Algunas prostitutas sagradas vivían en edificios especiales, aunque solían ser libres. Su actividad esencial era la prostitución sagrada durante los grandes festivales. En el templo de *Ishtar*, eran conocidas con el nombre de *ishtaritu*.

El nombre de grandes sacerdotisas se efectuaba por presagios. Llevaban el título de *nindingir-ra* o esposa del dios. Además de las sacerdotisas normales, el culto a *Ishtar* exigía tres grupos de mujeres públicas vinculadas al servicio del templo, que vivían en el *gagum* (prostíbulo sagrado), bajo la dirección de una encargada especial llamada *ukkurtum*.

Como tradicionalmente el clero de los templos había mantenido relaciones difíciles o complicadas con los poderes políticos, comenzaron a colocarse a parientes de los reyes en los cargos sacerdotales importantes, para garantizar la fidelidad de los santuarios y el clero.

Sellos babilónicos primitivos muestran a los sacerdotes desnudos ejerciendo sus funciones, aunque posteriormente usaron un vestido blanco de hilo. En determinadas ocasiones llevaban una túnica roja, y durante los ritos apotropaicos o de protección, empleaban máscaras de animales.
Asimismo era frecuente la acumulación de cargos religiosos. Un sacerdote podía ejercer al mismo tiempo de ungidor, secretario del templo, cervecero sagrado, conserje y purificador del patio del templo, cobrando un salario por cada una de estas ocupaciones.
Bajo los poderosos monarcas asirios, la influencia del sacerdote se limitaba estrictamente a su circunscripción, pero en Babilonia, debido al lugar relevante que aquella ciudad ocupaba como capital religiosa de Mesopotamia, el sacerdocio desplegó siempre una potente influencia.
Los sacerdotes eran los encargados del cuidado de las estatuas de los dioses, es decir, lavarlas, perfumarlas y vestirlas, ocupándose de hacer ver que los dioses comían y bebían los alimentos ofrecidos.

Intervención del rey *Urukagina* de Lagash en la administración religiosa. Se trata de delimitar los derechos y obligaciones del personal del templo que pudo haberse excedido en sus funciones:

1. *Para Ningirsu* (dios principal de Lagash), *el guerrero de Enlil, Urukagina, rey de Lagash, hizo construir el palacio* (en realidad templo) *de Tirash. Hizo levantar para él, el Antasurra, construyó el templo para Baba; levantó para ella el Bursag, el templo para sus ofrendas regulares. Le construyó un aprisco para el esquileo de las ovejas en Urukuga…*

2. *Desde tiempo inmemorial, cuando la vida tuvo inicio, en esos días, el jefe de los barqueros se apropiaba de las barcas, el pastor mayor se apropiaba de los asnos, el pastor mayor se apropiaba de las ovejas y el inspector de pesca se apropiaba de la pesca.*
3. *Los sacerdotes guda pagaban tasas en grano en Ambar* (es una ciudad). *Los pastores de las ovejas de lana pagaban una tasa (en plata) por las ovejas blancas y el vigilante, el jefe de los cantos de lamentación, el inspector de los campos, el cervecero y el capataz pagaban* (una tasa) *en plata por los pequeños corderos.*
4. *Los bueyes de los dioses araban los campos de cebollas del ensi* ("señor" de una pequeña ciudad con poderes espirituales y temporales) *y los mejores campos de los dioses se convertían en campos de cebollas y pepinos del ensi.*
5. *Reatas de asnos y de fogosos bueyes eran amarrados para los administradores del templo, pero el grano de los administradores del templo era distribuido como asignación para el personal del ensi…*

13. ¡Éstas eran las prácticas del pasado!

14. Pero cuando Ningirsu, el guerrero de Enlil, dio la realeza de Lagash a Urukagina, escogiéndole de entre una miríada de personas, él determinó como caducas las (decisiones de los tiempos pasados) *y ejecutó las instrucciones que Ningirsu, su señor, le había dado.*

15. Él expulsó al jefe de los barqueros (del control) *de las barcas, expulsó a los pastores mayores* (del control) *de los asnos* (y) *de las ovejas; expulsó al inspector de pesca* (del control) *de la pesca.*

16. Expulsó al Supervisor del Almacén de los cereales del (control sobre) *las tasas en cereales de los sacerdotes guda. Expulsó al funcionario responsable del pago* (de las tasas) *en plata por las ovejas blancas* (y) *por los pequeños corderos. Expulsó al funcionario* (responsable) *de la entrega de las tasas que los funcionarios del templo tenían que hacer al Palacio.*

17. Instaló a Ningirsu como señor de los bienes del ensi y en los campos del ensi; instaló a Baba como señora de los bienes de la Casa de la mujer (y) *de los campos de la Casa de la mujer, e instaló a Shulshagana* (hijo de Ningirsu) *como señor de los bienes de la Casa de los hijos y de los campos de la Casa de los hijos* (del ensi). *Desde los límites* (del territorio) *de Ningirsu hasta el mar, la burocracia cesó en cualquier tipo de operación.*
(Fuente: Lara, 1994, págs. 11-21, extractos).

9. ARTE FIGURATIVO MESOPOTÁMICO

Los diversos estilos artísticos que se fueron sucediendo en la antigua Mesopotamia, estuvieron siempre al servicio del arte religioso. Estatuas de barro, piedra o metal, representaban a los dioses de cuerpo entero, de pie o sentados, y los relieves podían caracterizarlos solos o recibiendo ofrendas de los reyes y grandes sacerdotes. Muchas veces los dioses se presentaban como hombres o híbridos de hombres y animales, y otras sólo aparecían sus símbolos, habitualmente sobre un templete esquematizado.

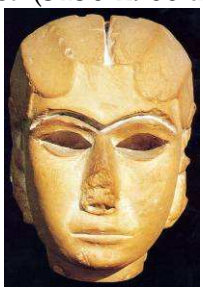
Las figuras de *patesis* y reyes, casi siempre en actitud orante, realizando ofrendas a los dioses, tenían gran valor religioso. Los relieves tuvieron gran importancia, destacando las estelas de piedra, que eran cipos fronterizos de forma aproximadamente cónica, esculpidas en todos sus lados, llamados *kudurru,* que se consideraban sagrados y se recubrieron de signos y representaciones religiosas. Las inscripciones significaban asignaciones de tierras concedidas por el rey a algún funcionario o servidor, refiriendo los límites de las tierras. Los dibujos contenían abundantes y diversos símbolos o emblemas de divinidades, destinados a poner al acto de donación bajo la protección divina. En el epígrafe se identificaba al personaje propietario, el monarca benefactor y la cronología.

En la glíptica, al principio se supeditó la técnica a la narración, con escenas de combate entre seres fantásticos y animales, rosetas, celebración de ritos del Año Nuevo, conmemoraciones, etc. Posteriormente en el arte asirio, se suprimió la figura de los dioses, y aparecieron los genios alados, temas de cacerías y de combate.

Estelas, improntas de cilindros-sello y objetos de culto, completan el arte sumerioacadio al servicio de la religión.

Algunas obras importantes del Arte Mesopotámico:

- **Época de *Jamdet Nasr*** (3150-2900 a. C.):



La Dama de Warka (exvoto). Museo Nacional de Iraq

El Vaso de Warka (alabastro). Museo Nacional de Iraq

Del templo de la diosa *Inanna*, que presenta en relieve una procesión alusiva a una de las ceremonias del Año Nuevo: La ofrenda y las primicias agrícola-ganaderas a la diosa, como un rito de la renovación de la vida.

- **Época dinástica arcaica II** (2700-2550 a. C.):

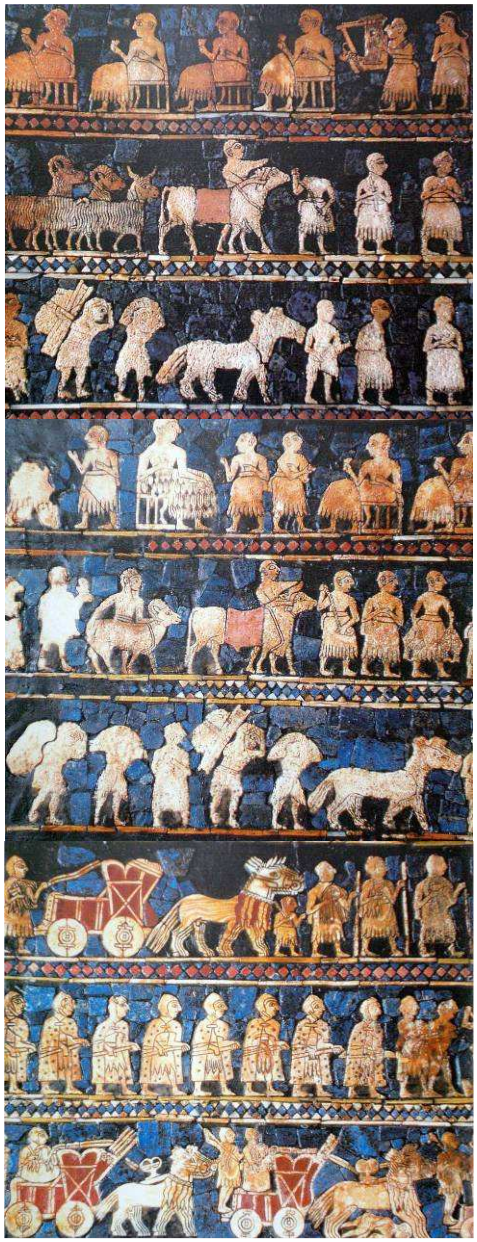
Estatuas orantes de Tell Asmar. Museo Nacional de Iraq

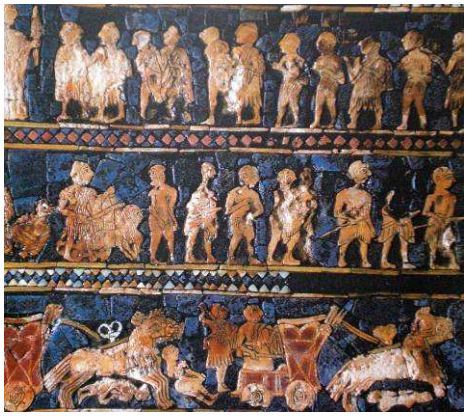
Príncipe y sacerdotisa de fuerte expresionismo en sus rostros de grandes ojos de concha y piedra incrustados, lo que les hace poseer una inmensa fuerza hipnótica.

- **Protodinástico III:**

Placa votiva de Urnanshe (2600-2330 a.C.). Musée du Louvre, París

En la que el *ensi* de Lagash aparece representado en dos escenas superpuestas, relacionadas con la construcción de un templo.





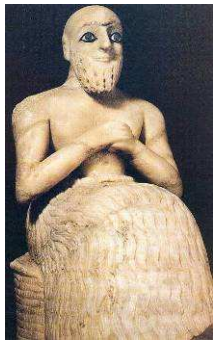
Estandarte de Ur. British Museum, Londres

Representa escenas de luchas en el anverso o "cara de la guerra", y los festines y el banquete de la victoria, en el reverso o "cara de la paz".

- **Época dinástica arcaica III**

Estela de los buitres (2450 a. C.). Musée du Louvre, París

Narra la campaña de *Eannatum* de Lagash contra *Ush*, rey de Umma. El dios *Ningirsu* agarra con su poderosa mano al águila leontocéfala sobre dos leones, la red en la que se debaten los enemigos de la ciudad que serán aniquilados por la maza del dios vencedor.



Intendente Ebih-il de Mari. Musée du Louvre, París

Estatua dedicada a la diosa *Ishtar* en cumplimiento de un voto. Expresividad en el rostro y típico faldellín sumerio.

- **Imperio Acadio:**

Cabeza broncínea supuestamente del rey Naram-Sin. Museo Nacional de Iraq

Bronce de tamaño casi natural y gran realismo y plasticidad.

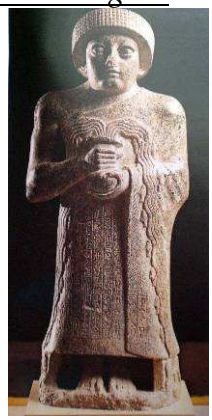
Estela de Naram-Sin (2250 a. C.). Musée du Louvre
En una sola escena se conmemora la victoria del rey y de su ejército sobre los lullubitas, belicoso pueblo de los Zagros. La composición, presidida por tres símbolos divinos (dos parcialmente estropeados), centra su interés en la figura del rey, armado, como emblema de poder, y adornado con la tiara de cuernos, distintivo de los dioses, con una lograda monumentalidad obtenida por la superioridad de tamaño.

- **Mundo Neosumerio** (2230-2000 a. C.)**:**

Estela de Ur-Nammu. Museo de arq. y antrop. de la Universidad de Pennsylvania

Se presenta como un monarca piadoso que se muestra ante la divinidad, de la que recibe su poder. En el primer registro aparecen el dios lunar *Sin* y su esposa *Ningal*, acompañados por sendas divinidades menores de la fertilidad, con el vaso manante. En el segundo registro, se alude a las divinidades. Escena de libación del monarca. Se le entrega la vara, símbolo de poder y la cuerda de medir. Después se representan escenas de celebración del remate de un templo.

Estatua de Gudea, ensi de Lagash. Museo de Iraq, Bagdad



Gudea del vaso manante. Musée du Louvre, París

Estética, plasticidad, serenidad, sosiego, sabiduría y paz en el rostro. Algunas de estas estatuas funcionaban como sustituto del propio gobernante, para obtener vida eterna al hallarse en constante plegaria ante la divinidad. A pesar del marcado esquematismo geométrico, la belleza de formas está totalmente conseguida.

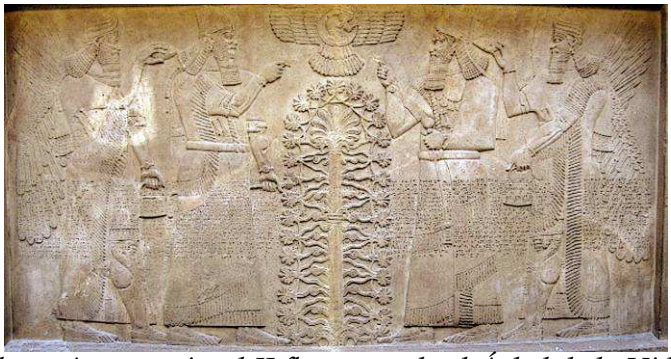
- **Mundo Paleobabilónico** (s. XVIII.XVI a. C.):

*Código de Hammurabi***.** *Musée du Louvre*

En el bajorrelieve se representa al dios *Shamash*, dios Sol titular de la justicia, caracterizado con la tiara de cuernos y rayos solares que arrancan de los hombros, sentado en su trono en el acto de dictarle las leyes a *Hammurabi*, quien en pie, escucha atentamente al dios. La divinidad le entrega la vara y la cuerda de medir, atributos de poder y justicia.

- **Período Cassita** (s. XVII-XII a. C.):
  Los *Kudurru:* Estelas que se hincaban en tierra y que servían para delimitar la pertenencia de un territorio a un determinado personaje.

- **Período Asirio** (s. XIV-VII a. C.):
  Temática de cacerías, ceremonial de la corte y escenas de la vida cotidiana.
  En el **período Neoasirio** (1000-612 a. C.), decoración con *ortostatos*, que eran placas de mármol adheridas a la pared, que recibían decoración.
  Palacio de *Sargón* II (s. VIII a. C.) con relieves de escenas cotidianas del monarca en torno a ritos, la divinidad y pequeños fragmentos de relatos bélicos.



El rey Assurnasirpal II flanqueando el Árbol de la Vida.
British Museum

El rey se representa dos veces, a uno y otro lado del geometrizado Árbol de la Vida, sobrevolado por el emblema del dios *Assur*.

El rey, de perfil, con traje de ceremonia, cetro y diversos ornamentos de significado religioso, señala en su doble y simétrica presencia al Árbol y al signo de *Assur* con el índice de la mano derecha y es acompañado por genios protectores alados que, a su espalda, hacen un gesto parecido, con una piña o esponja en la mano, mientras sostienen una sítula (cubeta de bronce) en la otra.

La composición subraya el papel del rey como protector y vivificador del Árbol de la Vida, que crece bajo la cálida tutela de *Assur*; es la encarnación de una energía beneficiosa que ordena la naturaleza y la complicada coexistencia de los hombres y sus distintos pueblos.

Complacencia por el relieve plano, con importancia en el dibujo. Carácter documentalista. Las figuras importantes, como las del monarca, poseen cierto naturalismo expresionista que subraya la sensación de fuerza y vigor corporal. Las musculaturas se condensan en volúmenes rotundos y tensos, que se ajustan y yuxtaponen para otorgar a las figuras la apariencia de una robusta arquitectura física, incrementada por un canon humano corpulento y macizo.

Escenas bélicas y cinegéticas pertenecientes al palacio de *Assurbanipal* en Nínive, como *"la leona herida"* o *"el monarca en el jardín de su palacio bajo una parra"*.

La leona herida. British Museum

Assurbanipal en el jardín de su palacio bajo una parra. British Museum

La composición en friso corrido para recalcar el sentido narrativo es una de las principales características del relieve asirio. Este interés narrativo inspira representaciones de gran detallismo en las formas y en el concepto, donde se dará cabida incluso a particularidades anecdóticas, principalmente en las escenas de guerra.

También llevaron a cabo ensayos compositivos, con grandes composiciones en las que la narración se ordenaba en cuadros unitarios sobre la base de un escenario geográfico inmejorable, jugando con falsas perspectivas y superposiciones.

Assurbanipal y el león (668-630 a. C). British Museum

Se muestra al rey como supremo cazador de animales, como un dios capaz de vencer sin desarreglarse, es decir, sin estropear su majestuosa figura, a las más temibles fieras. El soberano, con peluca ceremonial y lujosamente ataviado, ataca al león con paso firme pero sin mostrar ningún esfuerzo; un poder sobrehumano le permite tolerar la terrible agresión del animal, que aunque herido por varias flechas, aún se muestra en toda su fiereza, erguido, dispuesto a dar un golpe con sus poderosas garras, que para cualquiera sería mortal; sin embargo, el rey se limita a atravesarlo con la espada mientras lo frena impasible, con la mano izquierda.

El *topos* mítico popularizado con la Biblia en la figura de *Sansón* que vence a un león con las manos, o en la tradición clásica con Heracles, que comienza sus hazañas sobrehumanas y su senda a la inmortalidad con la muerte del león de Nemea, tiene en el relieve asirio un claro antecedente, a mayor gloria de su soberano.

10. EL ANTROPOMORFISMO

Al principio, los dioses representaban a las fuerzas creadoras y soberanas de la naturaleza, llegando a confundirse con ellas. Tenían sexo indeterminado. Algunas divinidades masculinas o femeninas, llevaban el nombre de "*Nin*" que significa "señora". Otros reunían en sí los dos sexos. *Enlil* era llamado "padre y madre que se crea a sí mismo". Luego se pasó a la imagen simbólica del todo, representado sólo por una parte; es decir, la roca, por ejemplo, simbolizaba la montaña divinizada; el árbol, al bosque. En la etapa siguiente, camino de la individualización, se adoptaron formas animales. *Marduk* fue "el toro negro del abismo". *Enlil* "el buey poderoso" y *Ea* "el carnero de *Eridu*". Sólo al final, en la definitiva y final antropomorfización, los dioses alcanzaron una personalidad. Ellos se presentaron con cualidades similares a las del ser humano, pero elevados a la categoría suprema, como prototipos perfectos de una humanidad superior. Fue entonces cuando se les vistió con ropas humanas, se les asignaron símbolos de poder y se les concedieron las emociones humanas. Eran soberanos celestes, a imitación de los de la tierra, residiendo en palacios en el cielo, las cumbres de las montañas o en las profundidades de la tierra.

En sumerio, el nombre de Dios se representaba con un ideograma en forma de estrella, denominado *DINGIR*, que se situaba al lado de los nombres de los dioses, para indicar precisamente su condición sobrehumana, ya que indicaba lo "alto", el "cielo". Se concebía el mundo divino como superior al mundo terrestre.

Por otra parte, aparecen términos semíticos emparentados: *"Ilu"* (acadio); *"él"* (hebreo) *"elohim"*. Indican la misma posición superior y se usan como nombre de un dios particular, que es el dios único de la Biblia. En Ugarit, un *"Él"* encabezaba el panteón. Entonces, para imaginar a los dioses se adoptó la imagen de la clase dirigente, pero en clave superlativa. Es decir, los dioses eran como los hombres, pero superiores. Así nació el antropomorfismo.

El antropomorfismo de los dioses deriva del concepto del poder absoluto del "señor": *Baal* (semítico occidental); *bêlu* (acadio). Este dios-señor poseía territorios (había muchos *Baal*), era el amo que acaparaba poderes como los reyes, pero existía una conciencia de su distancia respecto a los mortales, ya que "el dios era todavía más grande". El antropomorfismo de los dioses estaba dominado por la similitud con el pensamiento político y social de Mesopotamia. Las aldeas que se fusionaban para conformar una ciudad, también unían a sus dioses principales por el de la aldea hegemónica. De este modo, se creaban grupos familiares y genealogías que relacionaban a los dioses de las ciudades principales, con los dioses de las ciudades subordinadas. Desde principios del tercer milenio antes de Cristo, las ciudades-estado se asociaron, creándose sobre ellas un poder sobrenatural unificado y centralizado con base en Nippur, que operó como ciudad santa, aunque nunca ejerció un papel político importante.

Existen listas de 2.400, 2.500 y 3.300 nombres de dioses. No obstante, muchos de éstos sólo son epítetos del mismo dios. Además, aparecen los nombres acadios y sumerios de los mismos dioses. Sin embargo, existía una jerarquía. Pocos dioses eran ilustres y recibían un culto oficial.

Estos grandes panteones eran el resultado de la absorción de panteones menores, locales, preexistentes. *Hammurabi* cita 20 dioses en su "Código". Varios nombres aparecen como consecuencia de contactos lingüísticos. Además, los sincretismos redujeron un número importante de dioses. En todo caso, figuraba en cabeza la tríada formada por *An* (sumerio)/ (*Anu* en acadio); *Enlil*; *Enki* (sumerio)/ (*Ea* en acadio).

Los dioses nunca eran malos, aunque existía el conflicto entre el Bien y el Mal. El Mal era obra de espíritus más fuertes que los hombres, aunque inferiores a los dioses, y que castigaban a la humanidad pecadora y corrompida. Esas entidades no recibían culto, sino todo lo contrario, había que combatirlas.

Como apunta Bottéro, la religión mesopotámica no poseía nada de misticismo, pues lo divino producía miedo y paralizaba. En esta religión, los dioses estaban demasiado altos, considerándoseles autoridades supremas, de las que los humanos, sometidos a su servicio, humildemente dependían.

En el *Poema de Gilgamesh* (Bottéro, 1992, 103:72), el héroe, de camino hacia el Bosque de los Cedros, sufre una pesadilla que le despierta alterado y horrorizado. Entonces pregunta a su compañero Enkidu, que no se había dormido: *"¿No ha pasado un dios cerca de mí? ¿Por qué, entonces, soy presa del pánico?"* La palabra "dios", que el héroe nombra, aún cuando pueda aludir aquí, como en otros sitios, a un "fantasma", remite de todas maneras, por sí misma, a algo sobrehumano y aterrador y la sola idea de cercanía o contacto con lo sobrenatural, tenía por tanto como efecto paralizar de espanto.

11. GRANDES DIOSES MESOPOTÁMICOS

A continuación se mencionan los dioses más importantes, ya que en el *Poema de la Creación*, se enumera la cifra redonda de "seiscientos", distribuidos a partes iguales, mitad Arriba, por encima de la tierra y la otra mitad Abajo, debajo de ella.

La gran Tríada: Anu (en Babilonia preeminencia de Marduk), Enlil y Ea.

ANU: (En sumerio ***An***, el "cielo"). Dios supremo. Fundador de la dinastía de los dioses, era el padre del rey reinante *Enlil,* así como fuente y garantía de poder. Se recurría a su experiencia en casos de crisis. Tal vez se asimiló con "*Él*". Encabezaba todas las listas divinas. Siempre fue objeto de culto, especialmente en Uruk. Su pareja era *Antu* (asimilada a *Inanna Ishtar*)**,** y juntos presidían los destinos del Universo, pero no se ocupaban de los humanos; sólo protegían a los reyes y a los príncipes. En la época de *Gudea*, el famoso rey-sacerdote de Lagash (2060-42 a. C.), *Anu* alcanzó la preponderancia y dignidad que mantuvo durante buena parte de la historia mesopotámica. Según el *Poema de la Creación*, *Anu* descendía del *Apsu*, el abismo acuoso, y de *Tiamat*, el Caos primordial. *Anu* era el padre de los dioses, su morada estaba en el tercer cielo y se le invocaba con los títulos de Padre y Rey de los Dioses. Su símbolo era un templo coronado por el gorro divino, adornado con la cornamenta, tal y como aparece en los kudurru babilónicos. De *Anu* dependía la justicia suprema, que administraba desde su trono, coronado con la diadema de ocho pares de cuernos, símbolo del poder absoluto, y con el cetro, el círculo de la eternidad y el bastón de mando. Su número sagrado era el 60 y su animal sagrado era el toro celeste.

Extracto del ritual en honor de *Anu*, celebrado en Uruk, que ilustra el régimen de "sacrificios" que los mesopotámicos consideraban simplemente las "comidas" de los dioses. Asimismo, proporciona una pista sobre las necesidades económicas de los templos:

"Cada día del año, en la gran comida de la mañana, se colocará ante la imagen de culto de Anu, encima de los vasos de libaciones, 18 vasos de oro sobre su mesa (nosotros diríamos sobre su altar), *7 a la derecha, 3 de ellos con cerveza de cebada y 4 con cerveza llamada labku; y 7 a la izquierda, 3 de ellos con cerveza de cebada, 1 con cerveza labku, 1 con cerveza nasu y 1 de cerveza en jarra; además de la leche en un vaso de alabastro y 4 vasos de oro para el vino "prensado". Esto es para la pequeña comida de la mañana, así como para la comida grande y pequeña de la tarde; salvo que en las comidas de la tarde no se presentará la leche…*

Además se sacrificará (para cada comida) *21 corderos de primera calidad, cebados y "puros", de dos años, alimentados con cebada; 4… de ofrenda regular, alimentados con leche y 25 corderos de menor calidad, no alimentados con cebada. Más dos bueyes de gran talla y un ternero lechal…".*

(Fuente: Bottéro, 1987. Págs. 272-273).

ENLIL: (en sumerio "Señor del viento de la tempestad"). Desempeñaba el ejercicio real de la soberanía. En algunos fragmentos de tablillas sumerias muy antiguas parece que se indica que *Anu* sufrió alguna gran desdicha, y que su hijo *Enlil* mató a *Enmesharra* y vengó a su padre, papel que más tarde correspondió a *Marduk*. Más adelante, aunque eclipsado por *Marduk*, su culto subsistió. Dominaba la tierra y gobernaba a los hombres, siendo el señor por excelencia. Determinaba el destino y hacía observar la ley. Su centro de culto fue Nippur (en el templo de Ekur "Casa de la montaña", nombre que más tarde significó templo o zigurat). Acompañaba a *Anu* y su compañera *Ninlil* se asimiló con *Ishtar*. En la mitología sumeria y babilónica, *Enlil* tuvo un carácter ambivalente: una parte era hostil a la humanidad y el principal desencadenante del diluvio; y la otra personificaba el benéfico poder fecundante de las aguas. Asimismo, en algunas versiones muy primitivas del *Poema de la Creación*, se le consideraba como el origen de la humanidad y Señor de los humanos, que confiaba en los soberanos, actuando en representación suya, para que instruyeran y encaminaran a los humanos por los senderos de la justicia.
Su número sagrado era el 50.
Una de las misiones principales de *Enlil* era la custodia de las tablillas del destino, cuya posesión le otorgaba poder sobre todas las cosas, ya que para los primeros babilonios, "fijar el destino" de algo, animado o inanimado, significaba establecer su lugar en el orden creado. Uno de los primigenios mitos sumerios, relata que *Zu*, el pájaro de las tormentas, robó a *Enlil* las tablillas del destino y narra las aventuras de *Enlil* para recobrarlas. En los cilindros-sello antiguos se reproducía habitualmente la escena del pájaro *Zu* cautivo: mitad hombre y mitad pájaro, aguardaba el juicio del dios.

EA: (en sumerio significa "residencia del agua", pero es el nombre dado por los semitas al dios sumerio *Enki*, "Señor de la tierra"). Se creía que habitaba en el *Apsu* o abismo líquido que sostenía el mundo, por lo que se le simbolizaba como un ser anfibio mitad cabra, mitad pez. El agua, llamada frecuentemente "agua de la vida", era el elemento esencial en todo encantamiento cuyo objetivo fuese liberar al hombre de las enfermedades y los ataques de los demonios; y como *Ea* era el dios de las aguas, se le invocaba en los hechizos y se le conocía como *Bel Shipti* "Señor de los Encantamientos", que aconsejaba y dirigía a sacerdotes y reyes, por lo que representaba al Consejero inteligente o Visir del rey (con analogía en las cortes de los reyes mesopotámicos). Era astuto y experto en procedimientos y técnicas. Dirigía la aplicación del poder, ya que sin él, el poder sería sólo fuerza bruta. Tuvo cierta primacía junto con *Anu y Enlil*. Su centro estaba en Eridu y se le honraba con ritos relacionados con el agua. Su número sagrado era el 40, y los textos astrológicos le asignaban varias estrellas y constelaciones. De éstas, las dos que se mencionan más frecuentemente son Piscis y Acuario.

Los textos explican que creó al hombre con un cuerpo de arcilla, modelado con sus manos, al que dio el alma con su soplo divino (al igual que Dios en la Biblia, como veremos más adelante). Se consideraba buen amigo de los humanos (pues fue el dios que reveló a *Supersabio/Utnapishtim* el propósito de *Enlil* de destruir a los hombres, dándole así la oportunidad de construir una gran embarcación y salvarse de la inundación) y se le creía inventor de las artes mágicas, de las cuales dependía la protección de los mortales contra los poderes hostiles sobrenaturales. Era el patrono de las órdenes sacerdotales especializadas en los hechizos, los exorcismos y el arte de interpretar los sueños.

También se le llamaba *Bel Nimegi* "Señor de la Sabiduría", por ser fuente de todos los conocimientos y enseñar a la humanidad las artes y oficios, instruyendo a los hombres en las técnicas de la escritura, la agricultura y la construcción. Se decía de él: "es sublime en todo el universo, soberano por naturaleza", "domina la tierra", "su sombra cubre el mundo".

MARDUK: Su nombre significa en sumerio "sol joven o novillo del dios sol", aunque el nombre de *Marduk* es claramente semítico, a diferencia de los de la mayoría de los dioses, que eran sumerios. Cuando Babilonia adquirió la hegemonía, *Marduk* desplazó a varios dioses muy antiguos y se transformó en la figura central del culto babilónico. Pero en Asiria tuvo que ceder el puesto a *Assur* (*Ashur)*, divinidad suprema de esa nación. *Marduk* era la divinidad local de Babilonia desde muy antiguo, y al principio, representaba la acción fecundante de las aguas. La dinastía paleo-babilónica lo convirtió en dios universal. En el *Código de Hammurabi* se indica su promoción; sin ahogar a los dioses más antiguos, los superó. Otros dioses fueron confundidos con él, al presentarse como imágenes o aspectos del poder de *Marduk*, como dios de la agricultura, *Ninurta*, etc.
El rey *Hammurabi* trabajó eficazmente para elevar a *Marduk* al puesto supremo. Como no se podía deshacer gratuitamente el milenario prestigio de *Anu*, inventó una historia que justificara el cambio: Cuando *Marduk* derrotó a *Tiamat*, le concedieron la facultad de fijar los destinos, algo que era muy importante en la mitología y el culto. De hecho, existía un solemne ceremonial para la "determinación de los destinos" y averiguar el nivel de prosperidad del año entrante, el cual a su vez de relacionaba profundamente con el acto ritual de la boda sagrada, que se desarrollaba en la capilla alta del zigurat.

En ella el rey representaba al dios y una sacerdotisa de alto rango ejercía el papel de diosa. Esta parte del ritual se consideraba primordial para la fertilidad del campo. Después se celebraba una procesión que recorría el Camino Sagrado hasta la Casa del Festival, situada fuera de la ciudad; el rey, a la cabeza de la procesión "tomaba la mano" de *Marduk* para guiarle, seguido de todos los dioses que habían acudido como visitantes, de los sacerdotes y del pueblo.
En algún momento de esta etapa del festival se celebraría un emocionante y conmovedor combate entre *Marduk* y el dragón del Caos.
En el *Enuma Elish* desempeñaba un papel cosmogónico. Lo mismo ocurrirá más adelante con *Ishtar* y con *Assur*, que asumieron protagonismo cosmogónico cuando las ciudades o pueblos que les rendían culto pasaron a ser políticamente hegemónicos. Históricamente compartió el destino de Babilonia (Jeremías, 50,2).
Se decía de él: "aniquila las montañas", "hace bascular los cielos y perturba el mar".

La Tríada menor: Sin, Shamash y Adad.

SIN: La Luna, en sumerio "*Nanna*". Centro de culto en Ur. Se le considera hijo de *Enlil*. Las fases de la luna tenían gran importancia. Como Señor del calendario, fijaba los días, meses y años. También era el dios de la vegetación y la fecundidad del ganado. Su número sagrado era el 30 y su emblema, la luna creciente. Su animal sagrado parece ser el toro alado. Su esposa era *Ningal*, madre del Sol.
Como narra Carlos Cid en su libro *"Mitología oriental ilustrada. Mesopotamia"*, los eclipses lunares eran señales de mal agüero, por lo que para explicarlos, surgió el siguiente mito:

Enlil encargó a *Sin, Shamash* y a *Inanna* la gestión de los ciclos lunares, pero los demonios se arrojaron hacia el dios de la Luna y, al rodearlo, causaron un eclipse que entristeció a los dioses. *Enlil* advirtió los aprietos de *Sin* y envió a su mensajero *Nusku* para que informara a *Ea*, maestro de las artes mágicas. Cuando *Ea* escuchó aquello en el océano, su boca se llenó de lamentos, se mordió el labio y envió a *Marduk* a ver lo que sucedía. *Marduk* volvió, informó a *Ea* y le pidió consejo; *Ea* le explicó los procedimientos mágicos efectivos para remediar la situación. Algo corriente en los encantamientos era la identificación del sacerdote con *Ea*, de forma que sus palabras y acciones eran simbólicamente las del propio dios.

De modo que, el mito formaba parte del encantamiento y del ritual que le acompañaba, con cuyo poder se rescataba al dios de la Luna prisionero, finalizando así el eclipse. Gracias a esta ayuda, *Sin* pudo seguir regulando el tiempo y haciendo que el infortunio atormentase en sus últimos días a los soberanos deshonestos.

Se decía de él: "El único grande, en la Tierra y en el Cielo","tiene en sus manos la vida del universo", "la Gloria de su divinidad es más elevada que el Cielo, más inmensa que el mar".

SHAMASH: El sol, en sumerio *"Uta"* o *"Utu"*. Hijo de *Sin*. Dios de la guerra para los sumerios. Dispensaba la luz, daba y conservaba la vida para los semitas. Aclaraba las causas de las acciones humanas y las revelaba. Era juez supremo y vengador del mal, cuyos hijos *Kittu* y *Mesharu* eran la justicia y el derecho. Se pretendía que dictó las leyes personalmente a *Ur-Engur* y a *Hammurabi*. En la estela del *Código de Hammurabi* hay un relieve en que *Shamash* dicta las leyes al rey. Era adorado por toda clase de gentes y su función especial consistía en mantener la verdad y la justicia en la vida social. Se le simbolizaba con un disco con una estrella de cuatro puntas inscrita entre llameantes y curvilíneos rayos solares. En los sellos babilónicos aparecía muchas veces surgiendo de una montaña con los hombros rodeados de rayos; se creía que por la noche descendía más allá de los montes para atravesar el Infierno, a pie o montado en un carro arrastrado por mulas de fuego. Su número sagrado era el 20. En Asiria su símbolo parece coincidir con el de la realeza, que era un disco alado, parecido al del dios *Atón* de Egipto. Lugares de culto en Sippar y Larsa.

Se decía de él: "Su esplendor envuelve la Tierra como una red", "con su brillo maravilloso, como un inmenso resplandor, ilumina el mundo", "su gloria cubre las más lejanas montañas", "desde el cielo, sostiene sin ayuda todos los países", "cuida de todos los habitantes de la tierra", " no hay un dios tan activo como Él, ni tan sublime".

"¡Oh Shamash, rey del cielo y de la tierra, guía de lo que está en lo alto y en lo bajo"! ¡Oh Shamash, en tus manos está el hacer revivir a los muertos y la libertad de los presos! Incorruptible juez, guía de los hombres, excelso vástago del señor de Levante espléndido, omnipotente y noble, luz de las religiones, creador de todo lo que hay en el cielo y en la tierra, ése eres tú, ¡oh Shamash!".

(Fuente: Carlos Cid. "Mitología oriental ilustrada. Mesopotamia". Pág. 214).

ADAD: "Señor de las tormentas"; (origen entre los semitas del Oeste). Importado por los amorreos (asimilado con el sumerio *Ishkar*). En el Antiguo Testamento se le llamó *Rimmón*. Era poco importante para los sumerios, pero mucho para los asirios. Regía la tempestad, tormentas y meteoros. Era temible, pero como dios de la lluvia ayudaba al crecimiento de las cosechas. Se le consideraba hijo de *Sin*. Como dios de las tormentas, *Adad* fue el autor del Diluvio. Su número sagrado era el 6 y su símbolo el rayo; se le representaba con un rayo en la mano derecha y un hacha en la izquierda. Su animal sagrado también era el toro, símbolo muy extendido por todo el Oriente Medio en la antigüedad.

Inanna-Ishtar

ISHTAR: Única diosa importante del panteón mesopotámico, ya que acabó absorbiendo a casi todas las divinidades femeninas, por lo que su personalidad resulta muy compleja, puesto que resulta del sincretismo de muchas divinidades femeninas secundarias. En la astrología babilónica se le atribuía el planeta *Dilbat* (Venus) y la estrella del Arquero o Sirio. *Ashtarte (Astarté)* para los semitas del Oeste. Podría haber sido un dios de los árabes del sur: "*Athar*". No se sabe si fue primero dios o diosa. La dimensión belicosa de sus atributos era original. Su aspecto voluptuoso provenía de su fusión con la diosa sumeria *Inanna* "Dama del cielo". Era la compañera de *Anu* en Uruk, y diosa del amor. Reunía tres aspectos:

- Venus vespertino, hija de *Anu*, patrona del Amor.
- Venus matutina, hija de *Sin*, patrona de la guerra.

- Mujer por excelencia y cortesana celeste. Sincretizada con otras diosas cuyos nombres pasaron a convertirse en apelativos de *Ishtar*.

En el fondo, era el principio vital y fecundante de la naturaleza, con aspectos sobrecogedores y destructores. *Adad* o *Tammuz* era su pareja. El gran mito que ambos protagonizaron resumía el drama de la existencia, basado en la sucesión de las estaciones y la evolución de las plantas. Fue tanta su importancia, que con variantes de nombres y circunstancias, lo hallamos en todos los pueblos del Próximo Oriente, llegando a Grecia, pasando después a Roma, y encubierto, perdurando en la Edad Media Occidental.

La Gran Diosa Madre se relacionaba con el nacimiento de los niños, y bajo la forma de *Aruru*, colaboró con *Ea* en la creación de la humanidad. De este personaje primigenio y prehistórico, apenas personalizado, que pasó por varias etapas protohistóricas con diferentes nombres, derivará la deidad femenina, cuya forma original de su nombre en sumerio era *Inanna*, y que fue llamada por los babilonios y asirios *Ishtar* que significa la "Benévola". Como *Astarté*, *Anat*, *Ashtoret* y otros nombres se extendió a Fenicia, Siria, Palestina, Arabia y otros territorios, siendo la antepasada de la *Afrodita* griega y de la *Venus* romana.

Era hermana de *Shamash* el Sol, dios de la luz, y de *Ereshkigal*, divinidad de los infiernos. Presidía las relaciones amorosas, ya que por una parte era la diosa del amor y de la procreación. La *Ishtar* sumeria hija de *Anu* o la *Inanna* de Erek, era una versión de la antigua diosa de la fecundidad, venerada también por los acadios y los elamitas.

Como explica el profesor Carlos Cid, este origen explica sus representaciones como mujer desnuda, de formas exuberantes, y por ello se hallaban en su templo las hieródulas, pues la prostitución era la base principal de su culto, hasta el punto de que se la llamaba la Cortesana del Cielo, y Erek se conocía por "la ciudad de las meretrices sagradas". Por otra parte, era diosa de la guerra, fundamentalmente en Asiria, apareciendo en los sellos armada con arco y carcaj. Viajaba en carro de combate, arrastrado por 7 leones y en los textos se le agradecían sanguinarias victorias militares, como diosa de los ejércitos.

Su número sagrado era el 15, y su símbolo una estrella de 8 ó 16 puntas. Su emblema era una paloma blanca y era habitual que junto a ella se encontrase un león, su animal sagrado, aunque en la *Puerta de Ishtar*, en Babilonia se encontraba al lado de un *mushrussu* o dragón. *Inanna* se hallaba en la raíz de todos los cantos de amor de Mesopotamia, porque ella era el Amor. Su culto tuvo una magnitud relevante en Babilonia, donde la diosa era una bella mujer, sensual, irresistible, insaciable, lasciva, y provocadora de verdaderas exaltaciones eróticas; también era casi siempre cruel con sus amantes, rasgo que simbolizaba las desastrosas consecuencias del erotismo desenfrenado.

Era tanta la importancia de esta diosa, que se decía de ella: "Reina todopoderosa, de nombre sublime", "lámpara del Cielo y de la Tierra", los dioses más grandes realzaron su soberanía… y elevaron su trono", "la mención de su nombre basta para que se estremezcan el Cielo y la Tierra y hace temblar a los grandes *Anunnaki*", "sólo Ella es magnífica, sólo Ella es soberana".

Himno a *Ishtar*: Babilonia*, ca.* 1600 a. C.:

"Alabada sea la diosa, la más temible de las diosas. Reverénciese a la dueña de los pueblos, la más grande de los Igigi. Alabada sea Ishtar, la más temible de las diosas. Reverénciese a la reina de las mujeres, la más grande de los Igigi.

Está vestida de placer y amor. Está henchida de vitalidad, encanto y voluptuosidad… De labios es dulce; hay vida en su boca. A su aparición el júbilo es completo. Es gloriosa; hay velos echados sobre su cabeza. Su cuerpo es bello; sus ojos brillantes. En ella hay consejo. El hado de todo tiene en su mano. A su mirada se crea la alegría, poder, magnificencia, la deidad protectora y el espíritu guardián. Mora, atiende a la compasión y a la amistad. Además, agrado ciertamente posee. Sea esclava, muchacha libre o madre, la protege. Se la invoca; entre las mujeres se menciona su nombre.

¿Quién su grandeza puede igualar? Fuertes, exaltados, espléndidos son sus decretos… Se la busca entre los dioses; extraordinaria es su categoría. Respetada es su palabra; es suprema sobre ellos… Es su reina; ellos hacen continuamente que sus mandamientos se ejecuten. Todos se inclinan ante ella. Reciben su luz en presencia de ella. Las mujeres y los hombres en verdad la reverencian. En su asamblea su palabra es potente; es dominante. Ante Anum, su rey, ella los apoya plenamente. Descansa en inteligencia, listeza y sabiduría. Se aconsejan juntos, ella y su señor. En verdad, ocupan juntos la sala del trono. En la cámara divina, mansión de la alegría, ante ellos, los dioses ocupan sus sitios. A sus frases ellos dirigen su atención.

El rey, favorito suyo, amado de sus corazones, les ofrece magníficamente sus sacrificios puros. Ammiditana, como puro sacrificio de sus manos, lleva ante ellos gruesos bueyes y gacelas. De Anum, su consorte, Ishtar se complació en pedir para él constante larga vida. Muchos años de vida para Ammiditana ha concedido, Ishtar ha decidido otorgar. Mediante sus órdenes ha sometido a él las cuatro regiones del mundo a sus pies; y la totalidad de los pueblos decidió sujetar a su yugo".

(Fuente: Pritchard. *ANET*, pág. 383).

El descenso de *Inanna* a los infiernos y el mito de Tammuz

El infierno sumerio se llamaba *Kur*, y era un espacio que separaba la corteza terrestre del Mar Primordial, lúgubre residencia de los muertos e incluso de algunos dioses, a la que se llegaba atravesando una laguna en una barca tripulada por un barquero (antecedente del Hades – Infierno, del barquero Caronte y de la laguna Estigia de los griegos). Allí iban a parar hasta los insignes soberanos, que eran recibidos e instruidos en su nuevo estado, por el famoso héroe *Gilgamesh* (héroe legendario de los sumerios, su vida y sus gestas son una versión primitiva de la historia bíblica del diluvio), transformado después de la muerte en Juez de los Muertos, cual *Osiris* egipcio.

Inanna eran tan ambiciosa, que no satisfecha con reinar en el cielo y ser la Grande de las Alturas, deseaba ampliar su poderío a la Grande de los Abismos o Infierno (*Kur*). Por lo que cogió las leyes divinas, se puso sus ropajes reales y sus mejores joyas, y resplandeciente de belleza, emprendió el viaje del que nadie vuelve.

Como sabía que en el subsuelo reinaba *Ereshkigal* (su hermana mayor y peor enemiga, según algunos textos, o un desdoblamiento de ella misma), tomó las máximas precauciones. Advirtió a su visir que si no regresaba en un plazo prudencial, solicitara su resurrección a la asamblea de los dioses. En caso de que no le atendieran, debía recurrir a *Enlil*, luego a *Nanna* (que en el momento de la redacción del poema sumerio se consideraba un dios masculino de la Luna), y finalmente a *Enki*. Dicho esto, bajó al *Kur*. El portero, cumpliendo las órdenes de *Ereshkigal*, la dejó entrar, y en las siete puertas del Infierno los demonios le fueron quitando las joyas y los vestidos, de modo que cuando la arrojaron a los pies de la soberana del mundo de los muertos estaba completamente desnuda.

Los *Anunnaki*, los siete terribles jueces infernales, dirigieron a la consternada *Inanna* la "mirada de muerte" y la diosa dejó de existir; entonces, al quedar desprovista de la irresistible lozanía que tenía un instante antes, los demonios colgaron su cuerpo inerte de un agudo clavo, como si en lugar de la diosa de la belleza fuera un harapo.

En vista de su tardanza, el visir de *Inanna* cumplió su encargo, que nadie quiso atender excepto *Enki*, que hizo con barro dos seres sin sexo, les entregó el alimento y la bebida de la vida y los envió al Infierno para que los esparcieran sobre el cadáver de la diosa. Así lo hicieron, y ella resucitó. Aunque viva, no podía salir del Infierno, porque lo prohibía una ley ineludible, que era la de que otro ser ocupara su lugar. A pesar de todo, le permitieron volver al mundo superior para que buscara un sustituto, acompañada por terribles diablos.

Se mostró así a varios dioses que, horrorizados, se cubrieron con andrajos y se arrodillaron ante ella, rogándole clemencia. *Inanna* se fue compadeciendo de todos, hasta que al final llegó a Kuball, donde reinaba su esposo, el dios-pastor *Tammuz*, que en otros tiempos había estado locamente enamorado de ella, a la que había logrado unirse. Cuando *Inanna* se presentó ante él, éste no se humilló ante ella por ser su esposo; al contrario, se adornó con sus mejores vestidos, lo que enfureció tanto a la diosa, que le lanzó una mirada mortal y lo entregó a los demonios, quienes se precipitaron sobre él y lo condujeron a los infiernos.

Como apunta Carlos Cid en su libro *"Mitología oriental ilustrada. Mesopotamia"*, esta versión del mito de *Tammuz* se opone a la ya clásica historia del descenso de *Inanna* a los infiernos, para rescatar a su esposo muerto. Ya que está en contradicción con la estructura tradicional de la historia de *Tammuz*, que posteriormente derivó en la conocida historia griega de Afrodita y Adonis, tras la adaptación de otra versión intermedia perdida, posiblemente fenicia.

12. DIOSES SECUNDARIOS Y GENIOS

En la literatura religiosa se observa un proceso constante de fusión de los atributos de varias deidades en un solo dios, especialmente en los períodos avanzados. Un caso muy conocido es la enumeración de los cincuenta nombres de *Marduk* en el himno que se le cantaba durante las fiestas del Año Nuevo, en los que *Marduk* absorbía los rasgos de otros muchos dioses.

AMURRU*:** Es la traducción acadia del sumerio ***Martu, "occidental" es el dios del Oeste, vinculado a los *amorritas*. Desdoblamiento de *Adad*, que se adoraba en compañía de su esposa *Shala*. También el dios de las montañas. Recibió poco culto.

ASSUR: Era el dios asirio por excelencia. Daba nombre a la capital y al país. Recibió culto de forma constante y muy difundida. Es el caso de un dios local de una ciudad, ligado a su destino político. Absorbió la teología de *Marduk*. Ocupó en Asiria el lugar de *Enlil* y *Marduk*, siendo además el todopoderoso señor de la guerra. Era un dios nacional. Se convirtió en creador y soberano de todas las deidades, de los hombres y del Universo en general, incluyendo el cielo de *Anu* y las regiones infernales, señor del firmamento y ordenador de los destinos. Uno de sus símbolos más habituales era el disco alado que rodeaba al dios de medio cuerpo y disparando una flecha. Su consorte era *Ishtar*.

BEL: Nombre y versión babilónica relativamente tardía del *Enlil* sumerio, señor de la Atmósfera, del huracán y del diluvio, dios supremo de los fenómenos meteorológicos y de los demás dioses, comparable al griego *Zeus*. *Bel* significa "Señor". Se trata de un título convertido en nombre propio. Su función era esencialmente soberana sobre los dioses, el Universo y los hombres, a los que regía desde la Gran Montaña de Oriente (como *Zeus* desde el monte Olimpo). Los reyes y *patesis* sólo eran representantes o delegados suyos en la labor de guiar y gobernar materialmente a los humanos. Como regente de las fuerzas naturales, *Bel* era beneficioso y destructor al mismo tiempo; y si desencadenó un impresionante diluvio, también liberó a la tierra de los espantosos monstruos que la asolaban, como un terrible dragón de cincuenta leguas de longitud.
Bel tenía una pareja femenina llamada *Beltia*, *Belit* o *Ninhursag*, que se consideraba madre de los dioses y señora de la Montaña de Oriente. Aunque, según se deduce de los textos, estos nombres parecen ser el masculino y femenino de una misma palabra y personaje, que por sus orígenes y significado aparecen a veces mezclados o confundidos con *Enlil* y *Marduk*.

Bel en la Biblia, en la historia del profeta *Daniel*:
"3. Había a la sazón en Babilonia un ídolo llamado Bel; y se consumían para él cada día doce artabas de flor de harina y cuarenta ovejas, y seis cántaros de vino.
4. Tributábale culto también el rey, e iba todos los días a adorarlo. Daniel, empero, adoraba a su Dios. Y dijo el rey: ¿Por qué no adoras tú a Bel?
5. Y él respondióle diciendo: Porque yo no adoro a los ídolos hechos por mano de hombre, sino al Dios viviente que creó el cielo y la tierra y es Señor de todo viviente.
6. Replicóle el rey: Pues ¿crees tú que Bel no es un dios viviente? ¿No ves cuánto come y bebe cada día?

7. A esto contestó Daniel, soriéndose: No vivas engañado, ¡oh, rey!, porque él por dentro es de barro, y por fuera de bronce; y nunca come.
8. Montó el rey en cólera, y llamando a los sacerdotes del ídolo les dijo: Si no me decís quién come todo esto que se gasta, moriréis.
9. Pero si me hacéis ver que todo eso lo come Bel, morirá Daniel, por haber blasfemado contra Bel. Y dijo Daniel al rey: Así sea, como lo has dicho.
10. Eran los sacerdotes de Bel setenta, sin contar las mujeres, ni los hijos. Y fue el rey con Daniel al templo de Bel.
11. Dijeron, pues, los sacerdotes de Bel: He aquí que nosotros nos salimos fuera; y tú, ¡oh, rey!, haz poner las viandas y servir el vino y cierra la puerta, y séllala con tu anillo:
12. Y si mañana temprano no hallares al entrar, que todo se lo ha comido Bel, moriremos nosotros sin recurso; de lo contrario, morirá Daniel, que ha mentido contra nosotros.
13. Burlábanse ellos, pues habían hecho, debajo de la mesa una comunicación secreta, y siempre entraban por allí, y se comían las viandas.
14. Luego, pues, que hubieron ellos salido, hizo el rey poner las viandas delante de Bel. Daniel mandó a sus criados traer ceniza y la hizo esparcir con una criba por todo el templo en presencia del rey; saliéronse, cerraron la puerta, la sellaron con el anillo del rey, y se fueron.
15. Mas los sacerdotes entraron de noche, según su costumbre, con sus mujeres e hijos, y se lo comieron y bebieron todo.
16. Levantóse el rey muy de mañana, y del mismo modo Daniel.
17. Y preguntó el rey: ¿Están intactos los ellos, ¡oh Daniel!? Y respondió éste: ¡Oh rey!, intactos están.
18. Y abriendo luego la puerta, así que dirigió el rey sus ojos hacia la mesa, exclamó en alta voz: Grande eres, ¡oh Bel!, y no hay engaño alguno en tu templo.
19. Sonrióse Daniel, y detuvo al rey para que no entrase dentro; y dijo: Mira el pavimento y reflexiona de quién serán estas pisadas.

20. Veo, dijo el rey, pisadas de hombres, y de mujeres y de niños. Con esto irritóse el rey.
21. E hizo luego prender a los sacerdotes y a sus mujeres e hijos; quienes le descubrieron el postigo secreto por donde entraban allí a comer cuanto había sobre la mesa.
22. Por lo que hízolos morir el rey, y entregó a Bel en poder de Daniel, quien le destruyó, juntamente con el templo".
(*Daniel* 14, 3-22).
En el texto se lee entre líneas el triunfo del Dios único de Israel, como dios verdadero, sobre el dios-ídolo de Babilonia.

DAGAN: (En la Biblia era el dios de los filisteos, Jueces XVI, 23; I Samuel V 2-7). Recibió culto entre los semitas occidentales, especialmente en Mari. Semejante a *Assur* en Asiria. En origen, era un dios de la cosecha y los cereales. Y se convirtió en un dios nacional que proclamaba la realeza del monarca y le aseguraba la victoria. Desapareció tras su universalización, asimilado con *Adad* y *Enlil*.

GAGA: Era uno de los múltiples dioses infernales del panteón mesopotámico, de los más terribles y temidos, origen de todas las desgracias, las enfermedades y la muerte, al que se invocaba constantemente en los textos de introducciones liberadoras de los poderes del mundo inferior de los muertos.

GIBIL O GIRRU: Dios muy benéfico que protegía a los hombres de los poderes de los demonios; personificación del fuego destructor y purificador, al que se le dirigían fervorosas plegarias. Se le consideraba hijo de *Ea*.

IRRA: Dios de la peste y pariente cercano de *Nergal*; según una leyenda mesopotámica, provocó la ira de *Marduk* y el malestar de *Ishtar*, porque las epidemias que desencadenó atacaban sin distinción a los justos y a los injustos, y amenazaban con despoblar la tierra.

ISHKUR: El señor sumerio de la atmósfera se llamaba *Ishkur*, que luego fue absorbido por el semítico *Adad*, dios solar y guerrero.

NABU: "El Brillante", en acadio. Su lugar de culto estaba en Borsippa, cercano a *Marduk*. Era el dios de los escribas, escritura y sabiduría (similar al egipcio *Thot*). Le correspondía fijar la "Determinación de los destinos", idea según la cual escribía metafóricamente el destino de las personas en una especie de "tablilla" que era el mundo, y que se podía y debía descifrar para conocer el futuro. Esta creencia estaba en la base de los ritos adivinatorios mesopotámicos. Recibió culto, especialmente en la época neobabilónica. Su esposa *Tashmetu*, regía la instrucción y los estudios.

NANNA: Fue originalmente el dios sumerio de la Luna, que se representaba como un viejo de prodigiosa sabiduría y larga barba azul, que recorría la noche en su barca en forma de media luna. Con el tiempo, fue absorbido por *Sin*, sincretismo que los asirios mantuvieron en el nombre de *Nanna-Sin*. El poderoso *Nanna* era adorado en Sumer con su compañera *Ningal*, la "gran señora"; y su hijo era *Utu*, dios del Sol y la Justicia.

NERGAL: Dios de los infiernos. En sumerio "*Nemurgal*": "Dominio de la gran ciudad" (eufemismo para designar el infierno). Otro eufemismo es "Regente del gran Territorio". Asimiló a un antiguo dios de la peste y la epidemia. Enviaba enfermedades y combates asesinos. Enviaba enfermedades y combates asesinos. En novelescas circunstancias se desposó con *Ereshkigal*, hermana mayor o desdoblamiento de *Inanna/Ishtar*, que fue su compañera en el mundo inferior, en el que ambos reinaban sobre las sombras de los muertos, morando en un palacio de lapislázuli.

NINGIRSU: Hijo de *Enlil*, originariamente divinidad benéfica del río y de la fecundidad, que luego evolucionó en sentido cazador y guerrero, otorgándosele por emblema el *imgig*, que era un águila de cabeza leonina que clavaba sus garras en los cuartos traseros de dos ciervos. Como dios agrícola se le llamaba "señor de los canales" y *Gudea* construyó para él famosos templos, enalteciendo su personalidad.

NINURTA: (en sumerio "Dios del Huracán". Era la divinidad sumeria de la tempestad. Absorbió a *Ningirsu*, hijo de *Enlil*. "Sabio en combate", era el dios de la caza y la guerra para los semitas.
Su compañera era *Bau*, hija primogénita de *Anu*, que también se llamó *Ninkarrak*, *Gula*, etc., y acabó por convertirse en diosa de la medicina, que curaba las heridas hechas por su compañero y sanaba las enfermedades. Un poema sumerio, escrito en varias tablillas, actualmente fragmentarias, informa de la más famosa hazaña de *Ninurta*: su lucha contra el demonio de la enfermedad, llamado *Asag*, uno de los más infames habitantes del infierno o montañas de *Kur*.

Ninurta consiguió darle muerte, pero este resultado desató las potencias del Infierno contra Sumer, ya que las aguas del *Apsu* se precipitaron sobre el país y las tierras quedaron estériles, con gran aflicción de los dioses y los hombres. Entonces *Ninurta* realizó trabajos cósmicos, amontonó piedras colosales en Kur y con ellas formó una barrera para proteger el país. Cuando las aguas del *Apsu* fueron dominadas, el dios recogió las que habían inundado el territorio de Sumer, las vertió por el cauce del Tigris y todo volvió a la normalidad.
Mientras tanto, *Ninmah*, madre de *Ninurta*, estaba intranquila por la suerte de su hijo; éste atendió su ruego de que le permitiese visitarle, y cuando la tuvo en su presencia bendijo la montaña de piedras que había construido para salvar a Sumer, la llamó Hursag y estableció en ella el reinado de su madre.

NUSKU: Era el fuego en su aspecto luminoso, por lo que su emblema era una lámpara.

TAMUZU o TAMMUZ: Acadización del sumerio *Dumuzi* "Hijo auténtico de *Apsu*". Dios de la vegetación, era hijo de *Ea*. Símbolo de la vegetación que reaparece cada año. Muere, desciende a los infiernos y reaparece. Se celebraban grandes fiestas por estos acontecimientos. De Sumer pasó a Siria y a Palestina (Ezequiel 8, 14). En Fenicia era *Adonis* (existen textos fenicios sobre la muerte y resurrección de *Adonis*) y de allí pasó a Grecia y a Occidente.

Todos los dioses eran engrandecidos, como sublimes, majestuosos, gloriosos y poderosos. Cada dios, con su familia y otros dioses menores constituían el panteón que reflejaba la solidaridad cultural de Mesopotamia, anterior a la unidad política. Se concebía la existencia de una asamblea plenaria de dioses, presidida por su rey *Enlil* (más raramente *An*).

De esas deliberaciones salían los destinos de todos los seres que se escribían en *Tablillas de los destinos* (que servían de base para la adivinación, y eran gestionadas por *Nabu*).
Su Escritura era el símbolo del poder de los dioses. La supremacía de *Enlil* pasó a *Marduk*, *Assur*, *Nabu*, por avatares políticos.
Por otra parte, se concebían unas relaciones muy estrechas entre las personalidades sobrehumanas y las funciones de la naturaleza y la cultura. Cada fenómeno natural o cultural planteaba unos problemas acerca de su origen, que se resolvían con una explicación sobrenatural. Así, tras el cielo, estaba el cielo como dios, con *dingir** CIELO que era *An/Anu*. Tras el espacio entre el cielo y la tierra estaba *Enlil* (señor del aire). Tras el agua dulce estaba *Apsu*, sobre el que flotaba la plataforma terrestre *Enki*. La luna era el dios *Nanna*. El sol era *Utu*. Las lluvias, *Ishkur*. El crecimiento de los cereales, *Ashnun*. El crecimiento del ganado menor, *Lahar*. De este modo, las divinidades daban sentido al mundo y se integraban de acuerdo con el modelo político, desempeñando su papel cada dios o diosa.
Los ríos fueron divinizados y con *Gibil*, dios del fuego, evaluaban a la humanidad. *Ninna*, diosa de las aguas, con forma de pez, tenía su santuario en Lagash. *Nisaba*, hermana de *Ninna*, hacía brotar las cañas, muy útiles en Mesopotamia, por lo que también fue diosa de la escritura, cuyos caracteres se trazaban con trozos de cañas cortados y afilados.
Según la mitología mesopotámica, *Marduk* luchó contra el dragón del Caos y *Bel* también libró a la tierra de un terrible dragón. En la Biblia, ese papel le corresponde al arcángel *Miguel*, vencedor del dragón, ocasionando el descenso de los "ángeles caídos". (*Ap* 12,7)
Asimismo, en el antiguo Egipto, cuando en el tiempo primordial, la época de los dioses, *Horus* venció a *Set*, el significado era que el Orden había vencido al Caos.

Los genios

Los genios eran seres de gran importancia en Mesopotamia, y aunque inferiores a los dioses, participaban de su esencia, rigiendo los destinos de la naturaleza (cuyas fuerzas elementales representaban), interviniendo constantemente en la vida de los humanos. Se llamaban en general *utukku* y se dividían en dos grandes categorías:

- Los genios benéficos, *shedu* o *lamasu:*

Eran como esfinges que protegían a los humanos, llevaban sus ofrendas a los dioses, servían de mediadores, guardaban los palacios y los templos, protegían las ciudades, y aunque invisibles, acompañaban al hombre en todo momento.
Los *shedu* eran leones androcéfalos, seres guardianes que destacaban por su mirada penetrante.
Y los *lamasu*, toros androcéfalos; ambos eran animales fabulosos, híbridos. Construidos en piedra, en este caso tenían cabeza humana, alas de águila y cuerpo de toro, y protegían de los malos espíritus.
Estos toros androcéfalos flanqueaban las puertas como genios protectores, si bien aplicados a la pared, sólo tienen valor de relieve. Poseían cinco patas, pues las visiones correctas eran de frente (viéndose dos patas) y de perfil, resultando visibles cuatro. Sintetizaban todos los poderes:

- Las patas de toro, el dominio de la tierra.
- Las alas, el cielo.
- La cabeza humana, la participación de la inteligencia del hombre.
- Los cuernos, protección divina.
- La larga melena y la barba, el poder.

Vestido con las galas propias de la majestad asiria, el rostro auténtico se desvanecía entre el decorado y la tiara con cornamenta, atributo de los dioses.

También había genios que llevaban el agua purificadora y el polen para fecundar las palmeras, elevadas a categoría de árbol sagrado o de la vida. Aparecían solos o en parejas, simétricamente dispuestos a los lados del Árbol de la Vida. Tenían cuerpo humano, enorme fortaleza y músculos exagerados en las versiones asirias; vestían larga túnica real, poseían uno o dos pares de alas y cabeza de águila. Recordaban a los dioses egipcios de cuerpo humano y cabeza de animal. Relación con los posteriores símbolos de los evangelistas (San Lucas, el toro; San Marcos, el león; San Juan, el águila; San Mateo, el ángel o el hombre).

- Los genios perversos, *edimmu*, *arallu:*

Entre los genios maléficos se encontraban los *edimmu*, almas de los muertos que no habían recibido sepultura o no habían sido debidamente honrados en los funerales. Se vengaban incomodando a los seres vivos que los descuidaron; sin embargo era fácil librarse de ellos ofreciéndoles agua limpia y una comida especial.

Peores eran los procedentes del Kur o infierno, secreciones de la bilis de *Ea*. Representaban al mal en sentido moral, por lo que inspiraban acciones criminales, mentiras y toda clase de pecados; también personificaban las fuerzas desatadas de la naturaleza, sobre todo huracanes, tempestades y toda serie de calamidades. Desconocían la piedad, no escuchaban las súplicas y no se aplacaban con ofrendas, porque ignoraban el amor. Sólo las artes de los exorcistas, si tenían éxito, podían liberar a los seres humanos de estos engendros que les mortificaban con enfermedades y con la muerte, apareciéndose con aspecto monstruoso, de cabezas horribles, a veces leoninas con numerosos cuernos, garras de aves rapaces, varias alas y extraños miembros. En estos espíritus del mal se halla el germen de las representaciones medievales de los demonios, así como de muchas historias de apariciones y tentaciones, que pueblan la iconografía cristiana medieval.

13. EL ORIGEN DIVINO DE LA REALEZA

Para los mesopotámicos, la realeza venía del cielo, era de origen divino. El rey será la figura favorita de los dioses, hasta el punto que los reyes tomarán uno de los atributos de los dioses, los cuernos. Los *patesi*, como luego harían los emperadores asirios, gobernaban por la gracia de los dioses y en nombre de ellos.

En Egipto, se identificó al faraón con Ra (Re), el dios solar, y una vez muerto, con Osiris, mientras que su sucesor era equiparado al dios Horus. En Mesopotamia, los nombres de algunos gobernantes llevaban un prefijo divino y durante el festival del Año Nuevo el rey representaba al dios en el ritual, especialmente en el matrimonio sagrado de unión con la diosa *Ishtar*. Los gobernantes que empleaban el determinativo divino delante de sus nombres, corresponden al mismo período de los textos que mencionan las bodas de reyes y diosas. El carácter divino del soberano podría tener su fundamento en que sólo se divinizase a reyes a los que una diosa hubiese otorgado su amor.

Leyenda del rey *Sargón* de Akkad. Copias neoasirias y neobabilónicas:

"Sargón, el soberano potente, rey de Akkad (Agadé), soy yo. Mi madre fue una variable, a mi padre no conocí. Los hermanos de mi padre amaron las colinas. Mi ciudad es Azupiranu, situada en las orillas del Éufrates. Mi variable (otra posible traducción de la caracterización de la madre de Sargón es "gran sacerdotisa") *madre me concibió, en secreto me dio a luz. Me puso en una cesta de juncos, con pez selló mi tapadera. Me lanzó al río, que no se levantó sobre mí. El río me transportó y me llevó a Akki, el aguador. Akki, el aguador, me sacó cuando hundía su pozal. Akki, el aguador, me aceptó por hijo suyo y me crió. Akki, el aguador, me nombró su jardinero. Mientras era jardinero, Ishtar me otorgó su amor, y durante cuatro y… años ejercí la realeza.*
El pueblo de los cabezas negras regí y goberné; poderosos montes con azuelas de bronce conquisté, las tierras superiores escalé, las tierras inferiores atravesé, las tierras del mar tres veces recorrí.
Dilmun mi mano capturó, al gran Der subí yo… Cualquier monarca que me suceda, rija, gobierne el pueblo de las cabezas negras; conquiste poderosos montes con azuelas de bronce…"
(Fuente: Pritchard. *"La sabiduría del Antiguo Oriente"*. Págs. 100-101).

A mediados del siglo XVIII a. de C., apareció la afirmación de que los dioses supremos tenían propósitos morales. Esto puede verse en el prólogo del *Código de Hammurabi*:
"Entonces, Anu y Bel me llamaron a mí, Hammurabi, el príncipe exaltado y temeroso de los dioses, para hacer que la honradez prevaleciera en el país, para destruir al perverso y al malvado, para evitar que los fuertes oprimieran a los débiles".
(Fuente: Carlos Cid. *"Mitología oriental ilustrada. Mesopotamia"*. Pág. 153).
Con esto, dejó claro que los mandatos del *Código* eran voluntad de los dioses.
Se suponía que *Marduk* y los demás dioses protegían a los reyes, quienes eran el pálido reflejo de sus poderes en la tierra.

Tras realizar el compendio de sentencias ejemplares que se conoce como *"Código de Hammurabi"*, este rey de Babilonia veló por su conservación, conjurando a sus sucesores con distintos castigos si alteraban su sentido de la justicia. Formalmente se invocaba a los dioses, para que cada uno, dentro del marco de sus competencias en el panteón, actuase en pro de ese fin propuesto.

Epílogo del *Código de Hammurabi*:

"…Que el gran Anum, el padre de los dioses, que ha proclamado mi gobierno, le arrebate el esplendor de la realeza, ponga fin a su reinado y maldiga su destino.

Que Enlil, el señor, el que fija los destinos, cuyas órdenes no pueden ser alteradas, que ha magnificado mi realeza, haga recaer sobre él, contra su trono, una revuelta indomable, una rebelión que le acarree la ruina. Que le asigne en suerte un gobierno de impotencia, días poco numerosos, años de hambre, una oscuridad sin claridad y una ceguera mortal…

Que Ninlil, la gran madre, cuyas órdenes son de peso en el Ekur, la soberana que favorece mis deseos, torne abominable su causa en el lugar de los juicios y de las sentencias, en presencia de Enlil; más aún, que ella instigue a Enlil, el rey, a la ruina de su país, a la perdición de sus gentes y a que su vida se le derrame como una inundación.

Que Ea, el gran príncipe, cuyas decisiones prevalecen, el más sabio de los dioses, el que todo lo sabe, el que prolonga los días de mi vida, le prive de entendimiento y de la razón y que le arranque así la memoria. Que ciegue sus ríos en las fuentes, que en sus tierras no le permita crecer el grano, alimento de las gentes.

Que Shamash, el gran juez de los cielos y de la tierra, el que gobierna con rectitud a los seres vivientes, el señor que es mi socorro… le señale en sus auspicios un augurio detestable: la extirpación de los fundamentos de su reino y la ruina de su país…

Que Sin, el señor de los cielos, mi divino creador, cuyo creciente circular resplandece entre los dioses, le arrebate la corona… y que le fije como destino una vida en lucha contra la muerte.

Que Adad, el señor de la abundancia, el que distribuye las aguas de los cielos y de la tierra… le arrebate las lluvias en los cielos, el flujo de los manantiales… que truene airadamente contra su ciudad y que convierta a su país en la desolación de un diluvio…
Que Ishtar, señora de las batallas y de la guerra, la que desenvaina mis armas, mi genio tutelar, la que ama mi gobierno, desde su corazón enfurecido con sus grandes estampidas de furia, maldiga su realeza.
Que le devuelva su bien en mal, que destroce sus armas en donde batalle y pelee. Que en su país le promueva desorden y sedición, que abata a sus guerreros, que su sangre empape la tierra, que no cese de arrojar al campo los montones de cadáveres de sus tropas, que no tenga compasión de sus soldados. Que a él mismo lo ponga en manos de su enemigo y que, encadenado, lo conduzca al país de su enemigo.
Que Nergal, el poderoso entre los dioses, abrase sus gentes como un furioso fuego de cañaveral…
Que Nintu, la sublime princesa del país… le arrebate a su hijo heredero, que no le deje tener ni siquiera un nombre…
Que Ninkarrak, la hija de Anum… desencadene en su cuerpo una grave enfermedad, un mal demoníaco, una plaga infecciosa que no se pueda curar, cuya naturaleza desconozca el médico…
¡Por medio de estas maldiciones, que Enlil con su palabra inmutable le maldiga y que ellas se adueñen de él rápidamente!"
(Fuente: Trad. Lara, 1982, Págs. 125-127, extractos).

14. LOS MITOS

Los mitos necesitaron muchos siglos para desarrollarse y al final perdieron su finalidad original.

Se dividen en dos grupos principales: los mitos de ritual y los mitos de origen. No es fácil reconocer cuál de los dos géneros es más antiguo, ya que es bastante difícil distinguirlos entre sí. El mito babilónico más conocido, el de la Creación, forma claramente parte de los mitos de ritual, ya que se usaba en el festival de Año Nuevo; pero como también pretende explicar la creación del Universo, tiene además el carácter de mito de origen. La antropología parece demostrar que la necesidad primordial del hombre, al encontrarse en un ambiente hostil y misterioso, no consiste en explicar su origen, sino en desarrollar un plan de acción que le asegure en cada circunstancia la mejor vida posible.

En los primeros tiempos de los sumerios, mucho antes de la instauración de la primera dinastía babilónica, existían ya varias listas de dioses, y hacia la mitad del tercer milenio a. C., posiblemente en Uruk, se implantó una lista común. En ella se basaba el orden general del panteón babilonio y asirio.

En el tercer milenio a. C., apareció en Sumer una cosmología y una teología. El mito sumerio sería reelaborado después por los semitas. Los mitos de la creación redactados en lengua sumeria son anteriores a los escritos en lengua acadia.

15. COSMOGONÍA Y ANTROPOGONÍA EN LA LITERATURA MESOPOTÁMICA

Cosmogonía

Se desconocen las concepciones cosmogónicas vigentes en el tercer milenio. Los mitos y la literatura explican los nacimientos de los dioses, los mecanismos de prosperidad del país, como el origen de las plantas, los utensilios o técnicas; pero no el cómo y el por qué del cosmos. Sin embargo, textos de esta naturaleza aparecen con varias versiones en el segundo milenio. Textos tardíos, como las famosas tablillas de la biblioteca del rey asirio *Assurbanipal* (siglo VII a. C.), recogen una tradición sumeria muchos siglos anterior. La redacción relativamente moderna del ***Poema de la Creación*** aparece también en el cántico de la fiesta del Año Nuevo en Babilonia, basado a su vez en varias versiones más antiguas e incluso divergentes. Otra versión considera al dios *Gilimma* como creador del mundo, utilizando un haz de cañas al que echó tierra encima, lo que recuerda el método de los primeros colonizadores sumerios para transformar en tierras cultivables los pantanos de su país. También existe otro escrito fragmentario en el que colaboran *Ea* y la diosa *Aruru* en la creación del hombre, pronunciando encantamientos sobre un pedazo de arcilla.

Estas versiones fueron reemplazadas en Babilonia por la redacción clásica más conocida y principal: El llamado ***Enuma Elish***, o ***Poema de la Creación***. Aunque esta designación es incorrecta, ya que su propósito no fue el procedimiento teogónico, cosmogónico o antropogónico, aunque acometa esos tres temas. En síntesis, depende muy directamente de toda una extensa práctica de mitos primordialmente orales y también escritos. Para los babilonios este mito era al mismo tiempo un rito, una alabanza, un himno, una oración, drama litúrgico, una obra hermética y un compendio de astronomía.
La finalidad de este texto era adoctrinar al pueblo en la grandeza del dios *Marduk*.
Enuma Elish describe la creación del mundo. La primera tablilla del *Poema* retrata un universo en expansión, atiborrado de monstruos multiformes, desgarrado por fuerzas contrarias; pero *Marduk* va a estabilizar, ordenar y armonizar ese caos.
Las palabras que lo inician "Cuando allá arriba…" dan título al poema. Es más un himno a la preeminencia de *Marduk*, que una verdadera cosmogonía y es una obra maestra de teología babilónica sobre el origen del mundo que se recitaba en las grandes fiestas. Se afirmaba que *Marduk* era el creador del mundo y de la humanidad y por ello debía ser proclamado dios supremo.
Se relata el combate entre dos grupos de entidades. Las más antiguas, encabezadas por *Tiamat, Apsu, Mummu* y otros seres, contra el segundo grupo, formado por los dioses jóvenes. Es decir, se trata de una batalla de los antiguos dioses, contra los nuevos dioses, con la victoria de estos últimos.
El ***Enuma Elish*** es la transformación de todo un repertorio de mitos y tradiciones mitológicas preexistentes, que los autores readaptaron para formar este texto.
Se distinguen las fases siguientes:

- Al principio, no existían el cielo ni la tierra. Sólo había un caos acuoso formado por la pareja divina original: *Apsu* (el abismo de agua dulce) y *Tiamat* (el océano de agua salada). También estaba *Mummu* (las nubes y la niebla). No había islas ni pantanos, ni habían nacido todavía los dioses. *Apsu* y *Tiamat* son principios caóticos, superiores y todopoderosos, y de ellos surgieron todos los seres que existen, empezando por los dioses.
- Aparecieron dos nuevas parejas con los dioses *Anu* y *Ea*, creadas "a su imagen".
- *Ea* suprimió a *Apsu*, que quería aniquilar su descendencia y engendró a *Marduk*.
- Revuelta de *Tiamat* (con ayuda de su segundo marido *Kingu*) contra su progenie, para vengar a *Apsu*. Produjo diversos monstruos.
- *Ea* renunció a la lucha, pero *Marduk* aceptó el reto y dijo que reclamaría el poder supremo si vencía.
- Tuvo lugar una batalla en la que *Marduk* venció y con el cuerpo despedazado de *Tiamat* formó el Universo. La mitad es el cielo, la otra mitad la tierra. Situó los astros en la bóveda celeste (organizando el calendario, estableciendo sobre todo las fases de la luna), creó al hombre sobre la tierra y ordenó el mundo de los dioses.
- Letanía comentada de cincuenta nombres de *Marduk*. Títulos, atributos de la divinidad. Tomada de varias fuentes.

"La luz del padre que le ha engendrado, el renovador de los dioses, el señor de la encarnación pura, el que resucita a los muertos, el que conoce el corazón de los dioses, el guardián de la justicia y del derecho, ***el creador de todas las cosas*** (como el Dios bíblico), *el primero de la totalidad de los dioses, el señor de los reyes, el pastor de los dioses…".*

A *Marduk* se le atribuyó el origen de todas las cosas, al igual que al dios egipcio *Atón*, promocionado por el faraón *Akhenatón*.

"Creó las bestias del campo y cuanto alienta en la llanura, creó el río Idiglat (Tigris) y el río Purattu (Éufrates), y los colocó en su sitio, y proclamó sus nombres de buen agüero. Creó la hierba, las cañas de los pantanos, los juncos y los arbustos…"

En el *Poema de la Creación* se explica la constitución del cosmos a partir del ordenamiento de una materia previamente caótica. Se revela más interés por el devenir, que por el origen: los dioses no difieren de las cosas naturales, están incluidos en el Universo, es decir, son inmanentes al Universo.

Según explica Bottéro, las antiguas gentes de Mesopotamia, se imaginaban al universo como una especie de esfera hueca, cuyo fragmento superior, resplandeciente, constituía el "Arriba" o cielo, y el fragmento inferior, oscuro, el "Abajo" o infierno. Pero esta esfera estaba cortada diametralmente por una especie de isla central que era la Tierra, bajo la cual estaba el *Apsu*, capa de agua dulce, rodeada por el agua salada del mar. En los dos extremos oriental y occidental, se habían imaginado altas montañas para sostener la bóveda celeste, y dos orificios que aseguraban el libre paso del espacio de "Arriba", al espacio de "Abajo" y viceversa. El sol salía por el orificio de oriente por la mañana, realizaba su trayectoria diurna en el cielo, y regresaba a occidente para un recorrido inverso, que le llevaba de alborada, a su punto de partida. El orificio occidental se pensaba que estaba precedido de un espacio acuoso llamado "Río Infernal".

Según los textos, en la parte alta de "Arriba", en el "Cielo superior", reinaba *Anu*. Después había otro "intermedio", sede de *Marduk*, rodeado de "dioses celestes", los *Igigi*. Seguidamente había un "Cielo inferior", en el que se encontraban los astros y constelaciones, imágenes y reflejos de los dioses.

En orden descendente, había una "tierra firme superior", en la que se hallaban "encerrados" los hombres, que los textos catalogan de "evanescentes", para subrayar su mortalidad natural. El nivel inferior, sería "la tierra firme intermedia", el *Apsu* y la residencia de *Ea*, y abajo del todo, "la tierra firme inferior", lugar de los *Anunnaki*, los dioses infernales (tras su caída), y según la tradición popular, zona de reunión de los "fantasmas" humanos tras la muerte.

Antropogonía: Los *Anunnaki* y la razón de ser de los hombres

Anunnaki significa: "Progenitura del príncipe", seguramente *An* (*Anu*), *Enlil*, o *Enki*, ya que según Bottéro, la referencia mitológica es confusa.

Poco se sabe de estas deidades, no obstante, el término *Anunnaki* parece haberse referido inicialmente a "los dioses de arriba", "del cielo", los más poderosos y emitentes, siendo la clase alta y los "jefes", de los *Igigi/ Igigu*. Eran los "grandes dioses" que ocupaban un lugar destacado en la jerarquía divina. En origen parece ser que pertenecían al panteón de Nippur, y luego pasaron a Eridu y a Lagash.

Posteriormente, no se sabe bien cuándo ni por qué motivo, los *Igigi* pasaron a representar a los dioses celestes, los más dignos de prestigio, utilizándose el vocablo *Anunnaki* para los dioses de Abajo, los que habitaban en el Infierno. Quizá tenga algo que ver con "los ángeles caídos" de la Biblia, que perdieron la batalla narrada en el *Enuma Elish*.

También se creía que de la unión del dios *Anu* y *Antu* (que significa "tierra" en sumerio") nacieron los dioses *Anunnaki*, y los siete *Assakki* maléficos o demonios.

Al principio, mientras los *Anunnaki* estaban sin hacer nada, como óptimos detentadores del poder, los que trabajaban eran los *Igigi*.

La creación del hombre se relata en el ***"Poema del Supersabio"***, llamado ***Atrahasîs***. Es una obra de unos 1.200 versos, repartidos en tres tablillas. Sólo quedan de él, unos 2/3, lo suficiente para comprender su desarrollo y su sentido. Se conocen copias desde el año 1700 a. C. Es obvio ver en él, el prototipo de los primeros capítulos del libro bíblico del *Génesis*, evidentemente, este último tratado con un espíritu distinto, reelaborado, reestructurado y readaptado al "monoteísmo".

En ninguna parte se habla de Teogonía, sino que los dioses existen y eso es todo.

Tras el diluvio termina el tiempo mítico de formación de las cosas y da comienzo el tiempo histórico del funcionamiento de las mismas.

Con anterioridad a la existencia de los hombres, los dioses tuvieron que organizarse, para procurarse mediante su propio trabajo, todo lo necesario. Se distinguían dos grupos de dioses: Por una parte estaban los *Anunnaki*, que eran los jefes y los consumidores. Y por otro lado estaban los *Igigi*/*Igigu*, dioses de segundo rango, encargados de trabajar. La clase alta, los *Anunnaki*, llenaron de cargas a la clase baja, los *Igigi*, y éstos, al cabo del tiempo se sintieron hartos de ser explotados, por lo que hicieron una huelga, negándose a trabajar y rompiendo sus herramientas. Pidieron, no sólo quedar exentos de su pesada tarea, sino ser tratados con igualdad con sus jefes, con los que compartían naturaleza. Los *Igigi* se rebelaron, se declararon en huelga, quemaron sus útiles y protestaron ante *Enlil*. Entonces, surgió el pánico en la sociedad divina, los dioses celebraron consejo y el más ingenioso de todos *Enki*/*Ea*, propuso su plan:

Se trataba de crear un sustituto de los dioses trabajadores, que sería el hombre. Su cuerpo sería modelado con arcilla, no solamente porque ésta era en aquel país la materia prima omnipresente y plástica por excelencia, sino porque ello implicaba una limitación: la muerte.
Bottéro explica que, en recuerdo del polvo de tierra en que se convierten los huesos, se decía "volver a su arcilla".
En el relato bíblico de la expulsión del paraíso, Dios también dice: *"Mediante el sudor de tu rostro comerás el pan, hasta que vuelvas a la tierra de que fuiste formado: puesto que polvo eres y a ser polvo tornarás"*. (*Génesis* 3,19).
Pero sigamos con el relato. El hombre así configurado, nunca podría como los *Igigi*, paralizar su trabajo para intentar obtener una estado superior, igual a la de los dioses. Sin embargo, había que "animar" a esa arcilla para que el sustituto elaborado con ella, estuviera en magníficas condiciones para cumplir su misión trabajadora, de la manera más parecida posible a sus antecesores divinos, por lo que se amasaría el barro con la sangre de un dios de segundo orden, inmolado para ese fin.
En esta situación, y una vez aprobada la propuesta por la Asamblea de los dioses, *Ea* creó al hombre para actuar como esquirol.
Se creó con la mezcla de arcilla y sangre, procedente de uno de los dioses menores, para que pudiera ocupar el lugar de estos últimos. El nombre del dios escogido para morir, comandaba la propia constitución del hombre. Se llamaba *we-ilu* (= *we*-dios). (Desconocido en el panteón, y seguramente, más o menos forjado para la ocasión). Lo que explica que el hombre sea el *awelum* (nombre acadio del hombre), que además, tenía *temmu* (espíritu), inteligencia y psiquismo.

Así se obtiene el término compuesto *we+temmu= wetemmu*, que designa el doble o fantasma del hombre (todo lo que quedaba del hombre después de su muerte). Este concepto es importante para explicar aspectos de las creencias de los mesopotámicos en el más allá.
El hombre sería como los primeros *Igigi*, el que trabajaba para los dioses, su servidor, afanándose para provecho de ellos durante toda su vida de hombre (*awelum*), antes de dejar forzosamente el trabajo a su muerte, y convertirse en fantasma (*wetemmu*).
El proyecto se realizaría por un simple patrón, un prototipo llamado *lullü,* interviniendo en esta primera operación la Gran Señora y Madre Universal de los dioses, que antaño formaba parte de la Gran Tétrada, *Bëlit-Ilï.* En el prototipo humano, próximo a los dioses, se encontraban mezclados el dios y el hombre. La operación tuvo éxito. Una vez realizado el prototipo humano y aprobado nuevamente por los dioses, se pasaba, como en una factoría, a la fabricación en serie, y por el procedimiento de reproducción que sería desde entonces regular: la concepción. Aparentemente se eligieron 14 diosas con el propósito de colocar en sus matrices la arcilla del "prototipo". Bottéro explica que la gestación duró 10 meses lunares y que el mes comenzado contaba como entero. El resultado de esto fue el nacimiento de 7 parejas previstas, antepasadas de todos los hombres: 7 matrices para los hombres y 7 para las mujeres. Hay muchas lagunas en el texto, pero parece ser que esas 14 primeras "madres" (diosas), inauguraron y regularon el ritual del parto, desde entonces tradicional, aunque ya no sabemos nada más.

La Creación del hombre en la Biblia por parte de Dios, también se llevó a cabo con barro, al igual que el *Ea/Enki* mesopotámico (*Génesis* 2, 7):

"Entonces Dios formó al hombre del lodo de la tierra, e inspiróle en el rostro un soplo de vida, y quedó hecho el hombre, ser con alma viviente".

Asimismo, el dios egipcio *Cnum*, de aspecto de carnero, según la mitología egipcia, igualmente creó al hombre mediante el limo.

De la misma forma, la redacción relativamente moderna (época babilónica) del ***Poema de la Creación*** aparece también en el cántico de la fiesta del Año Nuevo en Babilonia, basado a su vez en varias versiones más arcaicas, e incluso divergentes.

En la versión babilónica:

Después de la titánica lucha contra el caos del dios *Anu*, disfrazado de *Marduk* por razones políticas, y de la ordenación de la tierra, llegó el momento de la creación del hombre. Como se ha explicado en la anterior versión, el fin perseguido era liberar a los dioses de las tareas manuales. *Marduk* dice ante la asamblea que creará al hombre y que se encargará de servir a los dioses para que vivan a gusto. Pero para que los dioses lo consiguieran, era preciso crear un sustituto; tenía que existir la muerte para posibilitar la existencia de nuevas vidas.

Se eligió por sustituto al malvado *Kingu* (en esta versión, segundo marido de *Tiamat*, poseedor de las "tablillas del destino", que estaba a la cabeza de un ejército de dragones y serpientes monstruosas, y que había sido vencido por *Marduk* en su lucha contra el caos), al que acusaron los dioses de haber provocado la insurrección de *Tiamat*; por eso le ejecutaron y *Ea* o *Marduk* formaron con su sangre y poderes mágicos a los hombres, y les impusieron el deber de servir a los dioses. La creación del género humano debió de ser difícil, porque fue la única ocasión en que el poderoso *Marduk* necesitó la ayuda de la diosa *Aruru (*la *Diosa Madre*, antecesora de *Inanna-Ishtar).*

Para algunos autores, entre los que se encuentra José Mª Blázquez, el ser humano estaría formado de una materia demoníaca: la sangre de *Kingu*. Por lo que el hombre estaría ya condenado desde sus orígenes, pues la materia original para crear al hombre se tomó de una divinidad primigenia vencida, demonizada y ajusticiada por los jóvenes dioses victoriosos.

Poema del Diluvio

Se trata de un antiguo mito sumerio, conocido en su versión más antigua, por una tablilla hallada en Nippur. En ella, los dioses castigaban a los "cabezas negras" enviando una catástrofe natural de la que se salvó *Ziusudra*, constructor de una embarcación en la que se refugiaron las diferentes especies animales. Posteriormente el tema pasó a los acadios, y después a la literatura asiria. El proceso de reelaboración posterior que sufrieron algunos mitos sumerios hizo que la historia del diluvio se incorporase al poema de *Gilgamesh*, provocando que éste se entrevistase con el superviviente de la catástrofe.

En la versión acadia, los primeros hombres, libres de todo lo que pudiera entorpecer su reproducción y dotados de una existencia interminable, eran laboriosos, pero tendían a multiplicarse excesivamente, y su "ruido" impedía dormir a *Enlil* que decidió exterminarlos con diversas calamidades. Envió hambres, epidemias, sequías, y finalmente el Diluvio (tema literario y mitológico hasta entonces inédito).

Ante esta nueva y mortal amenaza, *Enki/Ea*, preocupado por volver a ver a los dioses nuevamente en las circunstancias catastróficas de las que les había sacado con la creación de los hombres, se las arregló con mucha astucia. Transmitió un sueño a Supersabio para que se salvase con un Arca, junto a su familia y lo necesario para reconstruir la fauna universal. Tras este episodio, *Ea* tomó una serie de medidas conservadoras, para que *Enlil* no volviese a tomar nuevas decisiones fatales. Introdujo el control de los nacimientos por medio de la esterilidad patológica o voluntaria, la mortalidad infantil y la reducción de la vida humana. De este modo, se señala el comienzo de los tiempos históricos con los hombres constituidos como tales.

Poema de Atrahasîs, nombre que se puede traducir por el "Supersabio" y es el verdadero *Noé* mesopotámico. Este mito se copió varias veces en los períodos tardo-asirio y tardo-babilónico; dicha narración es la inspiración de la tablilla XI del ***Poema de Gilgamesh*** y de los capítulos 6-8 del *Génesis* bíblico. (Fuente: J. Bottéro y S. N. Kramer, 1989, págs. 527 y sigs.).

Tras la creación del hombre:

"Todavía no habían pasado mil doscientos años, que el territorio se había ampliado y la población multiplicado. Como un toro, el país alza tanto su voz, que el dios soberano se sintió incómodo por el ruido. Cuando Enlil escuchó su ruido se dirigió a los grandes dioses: El ruido de los humanos se ha hecho demasiado fuerte, ¡No puedo dormir con todo este ruido! Ordenad que caiga una epidemia sobre ellos…"

El Supersabio, devoto de *Enki/Ea*, restableció la situación con ayuda del dios, que le dijo que rindiese culto en exclusiva a *Namter*. Pero la situación se reprodujo y *Enlil* envió en esta ocasión la sequía y el hambre que el Supersabio dominó otra vez con ayuda de *Enki/Ea* y rindiendo culto en esta ocasión a *Adad*. Para terminar con la situación, *Enlil* decidió enviar el Diluvio con la oposición de *Enki/Ea*, que envió un sueño con instrucciones a Supersabio:

"Dices que quieres comprender este sueño. ¡Pues bien! Recuerda con exactitud lo que te voy a anunciar… ¡Derriba la casa para construir un barco! ¡Sepárate de tus bienes para salvar la vida! El barco que debes construir tendrá los lados iguales… ¡Ponle techo, para que, al igual que desde el Apsu (el inframundo mesopotámico), *el sol no contemple su interior! Estará cerrado por todos los lados, y su equipamiento deberá de ser sólido, ¡Su calafateado espeso y resistente! ¡Seguidamente haré llover para ti pájaros en gran cantidad y peces por canastos! Enki habló entonces y llenó la clepsidra, regulándola para el comienzo del Diluvio siete días después".*

Supersabio, con auxilio de los Ancianos de la ciudad, ejecutó las instrucciones de *Enki/Ea* y realizó el embarque:

"Todo lo que tenía de oro, todo lo que tenía de plata, los animales "puros" (?)… a los más cebados los atrapa y embarca. Pájaros con plumas del cielo, rebaños… animales de la estepa: a todos embarca y, cuando la luna desapareció, invitó a los suyos a un banquete… Tras haber embarcado a su familia se come copiosamente y se bebe en abundancia. Pero él no hacía más que entrar y salir, sin sentarse ni tan siquiera acuclillarse, hasta tal punto estaba desesperado y con náuseas. Después el tiempo cambió de aspecto y Adad resonó en las nubes. Tan pronto como se escuchó el rugir del dios, se llevó betún para cerrar la escotilla y, en cuanto estuvo cerrada, Adad tronó en las nubes, al tiempo que un viento furioso rompió, del primer golpe, las amarras del barco".

El relato sigue con la exposición del terror de los dioses ante el diluvio y su gran hambre, pues no disponían de los acostumbrados sacrificios que les rendían los humanos. La duración del diluvio fue de siete días y en algunas versiones se recoge el episodio de soltar un ave para verificar su final, al igual que en el *Génesis*.

Como ya se ha apuntado, con el transcurrir del tiempo este relato fue sufriendo diversas modificaciones, versiones como por ejemplo la tablilla XI del ***Poema de Gilgamesh***, conocidas por varios textos tardíos. En el ***Poema del Diluvio*** y la ***Epopeya de Gilgamesh***, el héroe del Diluvio relata al rey de *Uruk* (*Gilgamesh*), cómo alcanzó la inmortalidad:

Posteriormente, los dioses se reunieron en asamblea para decidir su exterminio. Sólo *Ea*, compadecido de los humanos, confió el secreto de los inmortales a un haz de cañas, que al moverse por el viento, lo susurró a un habitante de la ciudad de *Surippak*, llamado *Utnapishtim* (el *Noé* sumerio), antepasado de *Gilgamesh.* La voz misteriosa le dijo:

"Construye un navío, deja las riquezas, busca la vida, abomina los bienes, conserva la vida. Introduce la simiente de toda forma de vida en la nave".

(Fuente: Carlos Cid *"Mitología oriental ilustrada. Mesopotamia"*. Pág. 200).

Utnapishtim llevó a cabo el consejo de *Ea*; construyó la nave y embarcó en ella con su familia, una pareja de cada especie animal y toda simiente de vida:

"Embarqué cuanto poseía, cargué la plata que poseía, subí mi oro; todo lo que poseía embarqué; toda simiente de vida guardé en el interior de la nave; toda mi familia, todos mis parientes. Las reses del campo, los animales del campo, los artesanos, a todos hice subir. Shamash había fijado el momento y me dijo: El rey de las tinieblas hará caer por la tarde una lluvia salada; entra en el barco y cierra la puerta. Llegó el momento. El rey de las tinieblas hizo caer al atardecer una lluvia salada. Yo contemplaba el aspecto del día; al advertir el estado del tiempo, el temor se apoderó de mi cuerpo y temblé; entré en el barco y cerré la puerta de la nave, entregué la dirección de la nave a Puzul-kur-gal, el hábil barquero; a él confié el navío con su cargamento. Cuando lució el pálido amanecer, de la base de los cielos subió una nube negra; Adad rugía en su interior.

Nabu y el Rey avanzaron; los heraldos recorrían las montañas del país, Nergal arrancó el mástil. Inurta avanza, comienza el ataque; los diabólicos Anunnaki alzan las antorchas: con sus resplandores abrazan la tierra; el tumulto de Adad alcanza los cielos. Lo que brillaba se transforma en tinieblas… El hermano no ve al hermano.

Las gentes no se reconocen en los cielos. Hasta los dioses tuvieron miedo del diluvio; huyeron, subieron al cielo de Anu. Los dioses se acurrucaron como el perro; en la muralla se recostaron… Transcurren seis días y seis noches angustiosos, avanzan el viento y el diluvio, el huracán domina el país. Al llegar el séptimo día amainó el huracán, cedió el diluvio. Habían luchado como un ejército furioso. El mar se apaciguó, el mal viento se disipó, el diluvio cesó. Miré el mar: los sonidos habían muerto y toda la humanidad se había convertido en fango; las marismas alcanzaban la altura de los tejados; abrí la ventana y el día cayó sobre mi mejilla. Estaba abatido, me senté, lloré; por mi rostro corrieron mis lágrimas. Miré el mundo y el horizonte del mar; a doce medidas emergía una isla.

El navío llegó al monte Nitsir. El monte Nitsir retuvo la nave; frenó el curso de su navegación…

A la llegada del séptimo día, hice salir una paloma, la dejé volar; la paloma se marchó, luego volvió: como no había encontrado lugar para posarse, volvió. Hice salir una golondrina, la dejé volar; se marchó, como no encontró lugar para posarse, volvió. Hice salir un cuervo, lo dejé volar; se marchó, vio el descenso de las aguas; comió, chapoteó, graznó, no volvió. Hice salir a los tripulantes del arca a los cuatro vientos, vertí una libación, puse una ofrenda en la cumbre de la montaña. Coloqué las jarras de los ofertorios; debajo de ellas extendí cañas, cedro y mirto. Los dioses olfatearon el olor. Los dioses olfatearon el buen olor. Los dioses se apretujaron como moscas por encima del sacrificador… El dios Enlil penetró en el navío, me tomó de su mano y me condujo afuera. Hizo que mi esposa se arrodillara a mi lado; permaneció entre nosotros nos tocó y nos bendijo: Antes Utnapishtim era un hombre mortal; sea ahora, juntamente con su esposa, igual a nosotros los dioses, y viva para siempre en las remotas desembocaduras de los ríos".

(Fuente: Carlos Cid. "Mitología oriental ilustrada. Mesopotamia". Págs.: 200-201-202).

Según algunos especialistas, parece ser que la embarcación que construyó, era de un tamaño y estructura poco habitual, ya que tendría forma de cubo perfecto, con seis cubiertas, cada una de las cuales dividida en nueve partes. La inundación duró siete días, hasta que "toda la humanidad se hubo transformado en arcilla".

Esta versión es la asiria, que contiene el tema central del mito, pero se diferencia en muchos detalles de lo que se conoce de la versión sumeria y acadia anteriores, relacionadas con el *Poema de la Creación*. Sin embargo, la historia del Diluvio no termina aquí, ya que continúa con la exposición de una asamblea de los dioses en la que *Ishtar* lamenta la destrucción de su pueblo, culpa a *Enlil* de la inundación y jura por su collar de lapislázuli que no olvidará los días de la catástrofe. A su vez, *Enlil*, furioso porque algunos seres humanos se habían librado del Diluvio, acusó a *Ea* de haber revelado el secreto de los dioses. *Ea* logró tranquilizarle y *Enlil* declaró que *Utnapishtim* y su esposa serían como los dioses y vivirían eternamente en la boca de los ríos. Y con esto termina el relato de *Utnapishtim* sobre los nefastos días del Diluvio.

Dentro de la literatura y la mitología mesopotámicas la narración del Diluvio adquirió una importancia tan especial, que se convirtió en el centro de otras muchas historias, que giran a su alrededor, derivan de ella o se explican de algún modo por la gran catástrofe.

Otra versión de este antiquísimo mito (tercer milenio a. C.), coincide en lo esencial con lo relatado, aunque el papel de *Noé* corresponde a *Utu*:

El reino de *Enki* era un verdadero paraíso en el que vivían pacíficamente hombres y animales, sin conocer enfermedades, ni desgracias, ni muerte. Se desencadenó la catástrofe porque los hombres provocaron la ira de los dioses.

Todo pereció en el Diluvio; cuando terminó, *Enki* envió a *Utu*, el único hombre que sobrevivió, a su templo. En él recibió instrucciones, conoció los secretos y obtuvo permiso para comer de los frutos de todos los árboles menos de uno; pero *Utu*, que era curioso, comió del *kassu*, el árbol prohibido.

Al verlo, *Enki* exclamó: *"No volverás a ver el rostro de la vida; la muerte será tu señora"*. Es interesante el estrecho paralelismo de este pasaje, con la narración bíblica.

Versión bíblica del Diluvio, correspondiente obviamente al *Génesis*, capítulos 6, 7 y 8:

6.1 Cuando comenzaron a multiplicarse los hombres sobre la tierra, y tuvieron hijos, 2 viendo los hijos de Dios que las hijas de los hombres eran hermosas, tomaron de entre ellas por mujeres las que bien quisieron. 3 Y dijo Yahvé: "No permanecerá por siempre mi espíritu en el hombre, porque no es más que carne. Ciento veinte años serán sus días".

4. Existían entonces los gigantes en la tierra, y también después, cuando los hijos de Dios se unieron con las hijas de los hombres y ellas concibieron; éstos fueron los héroes del tiempo antiguo…

5. Viendo Yahvé cuánto había crecido la maldad del hombre sobre la tierra, y cómo todos sus pensamientos y deseos sólo tendían al mal, 6 se arrepintió de haber hecho al hombre en la tierra, doliéndose grandemente en su corazón, 7 y dijo: "Voy a exterminar al hombre que hice sobre la faz de la tierra; al hombre, a los animales, a los reptiles y hasta a las aves del cielo, pues me pesa haberlos hecho". 8 Pero Noé halló gracia a los ojos de Yahvé…

12. Viendo pues, Dios que todo en la tierra era corrupción, pues toda carne había corrompido su camino sobre la tierra, 13 dijo a Noé: "Veo venir el fin de toda carne, pues la tierra está toda llena de sus iniquidades, y voy a exterminarlos a ellos con la tierra. 14 Hazte un arca de maderas resinosas, divídela en compartimentos, y la calafateas con pez por dentro y por fuera.

15 Hazla así: Trescientos codos de largo, cincuenta de ancho y treinta de alto; 16 harás en ella un tragaluz, y a un codo de éste acabarás el arca por arriba; la puerta la haces a un costado; harás en ella un primero, un segundo y un tercer piso, 17 pues voy a arrojar sobre la tierra un diluvio de aguas que exterminará cuanto bajo el cielo tiene hálito de vida. Cuanto hay en la tierra perecerá. 18 Pero contigo haré yo mi alianza: y entrarás en el arca, tú y tus hijos, tu mujer y las mujeres de tus hijos, contigo. 19 De todos los animales meterás en el arca parejas para que vivan contigo, 20 de las aves, de las bestias y de toda especie de animales, macho y hembra, y todos vendrán a ti de dos en dos. 21 Recoge alimentos de todas clases para que a ti y a ellos os sirvan de comida. 22 Hizo, pues, Noé en todo como Dios se lo mandó.

7.1 Después dijo Yahvé a Noé: "Entra en el arca tú y toda tu casa, pues sólo tú has sido hallado justo en esta generación. 2 De todos los animales puros has de tomar siete parejas, macho y hembra, mas de los impuros una pareja… 4 porque dentro de siete días voy a llover sobre la tierra cuarenta días y cuarenta noches y exterminaré de ella cuanto hice y vive".

Noé ejecuta todas las instrucciones de Yahvé.

10. Pasados los siete días, las aguas del diluvio inundaron la tierra…

La Epopeya de Gilgamesh

Es la primera de las importantes hazañas épicas de la historia de la literatura universal, producto de la primera civilización de la humanidad. El poema está repleto de tremendas emociones humanas.

En la ***Epopeya de Gilgamesh***, narrada en el poema mesopotámico llamado "***Quien todo lo vio***", se cuenta la leyenda acerca de la inquietud por descubrir el mundo del más allá y la preocupación ante la muerte. Es donde se expresa por primera vez la tragedia de la existencia humana, que se ve truncada por la muerte, y la infructuosa búsqueda de la inmortalidad.

Según explica Federico Lara, existen cinco narraciones sumerias o poemas menores sobre el personaje; con el tiempo, el texto sumerio original fue complicándose, añadiéndose otros episodios que no estaban en el original. En época paleobabilónica dieron paso a un único texto, siglos después en época cassita se dieron otros tantos retoques, hasta que los escribas asirios lo copiaron y se completó el poema en la época del rey *Assurbanipal,* fijando el texto de modo canónico. La parte de la entrevista de *Gilgamesh* con el héroe del diluvio es un apéndice posterior de un mito distinto en origen, como es el *Poema del Diluvio*.

Gilgamesh fue un personaje sumerio que vivió hacia el 2650 a. C., estando considerado el 5º rey de la ciudad de Uruk (Warka), al sur de Iraq, según la lista real sumeria (WB 444).

En el poema, *Gilgamesh* representa la "civilización" y *Enkidu* la "barbarie". Se describe a *Gilgamesh* compuesto en sus dos terceras partes de esencia divina, y de una estatura de 5,60 metros (duplica al bíblico *Goliat*).

Gilgamesh. Musée du Louvre, París

Gilgamesh acabó poseyendo estas características semidivinas, tras sufrir el habitual proceso deformador derivado de la acumulación de leyendas sobre su persona durante un largo período de tiempo, pues el proceso abarcó más de un milenio, y unas 79 fuentes, por lo que terminó convirtiéndose en un héroe mítico con el paso del tiempo.

El argumento narra cómo *Gilgamesh* mató, ayudado por su inseparable amigo *Enkidu*, al dragón *Humbaba*, guardián de los bosques de cedros del Amanus, y con esta hazaña provocó las insinuaciones amorosas de la diosa *Ishtar*. Desairada ésta, para vengarse, se sirvió de un "buey celeste", y después abrumó a *Enkidu* por haberlo degollado, con una enfermedad mortal. Enloquecido ante el espectáculo de la muerte, su amigo *Gilgamesh* se propuso conquistar la inmortalidad. Encontró a *Siduri Sabitu* (la tabernera), que le explicó que la muerte era el destino de la humanidad y le envió a *Utnapishtim* y a su mujer, que habían recibido del dios *Ea*, la inmortalidad después del Diluvio, por "preservar todas las semillas de la vida". *Utnapishtim* le reveló la existencia de la planta de la juventud, y *Gilgamesh* consiguió recogerla del fondo del océano, pero una serpiente (la serpiente primordial), se la robó en su viaje de vuelta.

A *Gilgamesh*, a lo largo de la historia menudo se le ha representado luchando con monstruos o apuñalándolos, un motivo que forma parte del repertorio iconográfico bíblico medieval, en la figura de "*Daniel y los leones"*.

16. MÁS COMPARACIONES ENTRE LA BIBLIA Y OTROS TEXTOS MESOPOTÁMICOS

La Creación

José Mª Blázquez refiere como Lara Peinado y García Cordero recogieron la clasificación de J. Le Gruen sobre las similitudes y diferencias entre la Biblia y el *Enuma Elish*.

En el *Génesis:*
Al principio Dios creó el cielo y la tierra.
Caos creado por Dios, tenebroso y acuoso.
Tehom (palabra hebrea que denomina el océano primordial) no personificado.
Pero la tierra era informe y vacía, y las tinieblas cubrían la superficie del abismo, y el Espíritu de Dios se cernía sobre las aguas.
A través de la palabra creadora, Dios (*Elohim*) creó la luz y la separó de las tinieblas.
Dijo asimismo Dios: Haya un firmamento en medio de las aguas que separe unas aguas de otras.
E hizo dios el firmamento y separó las aguas que están debajo del firmamento, de las que están sobre el firmamento.
Las aguas inferiores se reúnen en un lugar y surge la tierra.
Dios (*Elohim*) creó las plantas: *Produzca la tierra hierba verde y que dé simiente, y árboles frutales que, conforme a su especie, den sobre la tierra, fruto que contenga su semilla*.
Dios creó dos luces: el sol y la luna para separar el día de la noche y servir de referencias a las estaciones, días y años.
Dios creó también las estrellas.

Dios creó los animales marinos, las aves del cielo y los animales terrestres. Los bendijo y les ordenó que se multiplicasen.
Dios (*Elohim-Yahvé*) creó al hombre a su imagen y semejanza.
El hombre fue modelado por Dios a partir del lodo de la tierra (arcilla) y un soplo divino le dio la vida. La mujer fue formada de una costilla del hombre.
Después Dios plantó un jardín en Edén y colocó allí al hombre para que lo cultivase y lo guardase.
De Edén salía un río para regar el paraíso y desde allí se dividía en cuatro brazos. Dos de ellos, el Tigris y el Éufrates.
El árbol de la vida estaba en medio del paraíso y también el árbol de la ciencia del bien y del mal.
Bendición divina. *Multiplicaos, y llenad la tierra. Comed del fruto de todos los árboles del paraíso: Mas del fruto del árbol de la ciencia del bien y del mal no comáis, porque en cualquier día que comiereis de él, ciertamente moriréis*.

En el Salmo 8, 5 de la Biblia se afirma que Dios creó al hombre para dominar la tierra, y que fue hecho poco menos que los ángeles:
5"¿Qué es el hombre, me digo, para que de él te acuerdes? ¿Qué es el hijo del hombre, que de él cuidas? 6 Poco menos lo has hecho que los ángeles y de gloria y honor lo has coronado. 7 Tú le has dado poder sobre las obras de tus manos; todo bajo sus pies lo has sometido".

En el *Poema babilónico de la creación* o *Enuma Elish:*
"Cuando en lo alto el cielo aún no había sido nombrado y abajo la tierra no tenía nombre".
Caos inicial, anterior a los dioses y de donde ellos tienen su origen.
Este caos es acuoso. Hay dos principios: *Apsu*, personificación de las aguas dulces, y *Tiamat*, personificación de las aguas saladas.

Teogonía: Creación de múltiples dioses, como *Lahmu, Lahamu, Arishar, Kishar, Anu, Nudinimud, Mummu*, etc.
Marduk comprueba la efectividad de su palabra y hace aparecer y desaparecer una vestidura.
Combate entre *Marduk* (el orden) y *Tiamat* (el Caos).
Marduk crea el cielo de una de las dos mitades de *Tiamat*.
Este cielo es una bóveda compacta que sustenta el océano celeste.
Marduk colocó en los cielos componentes atmosféricos y constituyó la tierra. Nacimiento del Tigris y el Éufrates.
Marduk creó la luna para "fijar los días", "las estaciones" de los dioses, tres constelaciones para cada mes, las estrellas, y estableció los días del año. También creó al sol (*Shamash*).
Separación de la noche y el día.
Marduk es el inventor de la siembra, los cereales, las plantas y los animales.
Marduk le habla a *Ea/Enki* "*Voy a crear un hombre*". Creación del hombre para estar al servicio y adoración de los dioses.
El hombre fue creado por el dios *Ea/Enki* con la sangre del dios *Kingu* (en la versión anterior acadia del *Poema del Supersabio*, era del dios *We*), ajusticiado para ese fin.

Como diferencia notable, hay que decir que los dioses de Mesopotamia, Babilonia y Asiria se engendraban unos a otros, y en cambio el dios bíblico es eterno.
En varios mitos antiguos orientales un dios forma a un hombre o a otros dioses "a su semejanza". En Egipto, el faraón era símbolo viviente de dios en la tierra.
Los mitos de muchos pueblos mencionan un árbol de la vida, cuyos frutos si se comen producen la inmortalidad.
En Mesopotamia la envidia de los dioses ocasionó la caída del hombre; en cambio en el relato bíblico era un castigo infligido al hombre, que intentó ser semejante a Dios.

Samuel N. Kramer opina que los mitos sumerios debieron llegar a los hebreos a través de los fenicios.

El Paraíso y la costilla de Adán

En el poema sumerio llamado "***Enki y Ninhursag***", de 278 líneas, se habla acerca del texto del paraíso que dispusieron los dioses para ellos en la tierra de Dilmun; sobre este territorio, algunos autores piensan que estaría localizado en el suroeste de Persia. El paraíso hebreo del Edén estaba regado por 4 ríos, similar al país de Dilmun. *Enki*, el dios del agua, ordenó a *Utu*, dios del Sol, que hiciera brotar agua fresca de la tierra para regar el suelo, convirtiéndose así en un bello y exuberante jardín. En Dilmun, las fieras salvajes no agredían, ni había enfermedades o sufrimientos, al igual que en el jardín bíblico.
En este poema, *Enki* tuvo relaciones con sus hijas, y *Ninhursag*, que había sido su consorte, muy ofendida plantó el semen de *Enki* en la tierra, del que nacieron 8 plantas. Posteriormente, *Enki* cometió una falta al comerse las 8 plantas de *Ninhursag*, quien muy enojada, juró "no verle con buenos ojos hasta el día de su muerte". Según algunos autores, esto se asemeja a la falta de *Adán* y *Eva* al comerse la manzana.

Asimismo, el relato bíblico del nacimiento de *Eva* de una costilla de *Adán*, comparada con este mito del paraíso sumerio, proporciona la explicación de una de las incógnitas de la Biblia, puesto que en el poema sumerio, *Ninhursag* le causó a *Enki* 8 enfermedades por haberse comido las plantas; pero finalmente fue convencida por *Enlil* (con la ayuda de un zorro) y los *Anunnaki*, de disolver su conjuro, generando 8 deidades para cada una de las enfermedades de *Enki,* que había enfermado en 8 partes de su cuerpo. Una de las partes enfermas de *Enki* era la costilla, que en lengua sumeria es "*ti*", y la diosa que sanó la costilla de *Enki* se llamaba *Ninti*; "*Nin*" significa "señora o dama", por lo que *Ninti* viene a ser "la Dama de la costilla"; además, "*ti*" significa en sumerio "hacer vivir", por lo que, es fácil ver que el juego de palabras sumerio que identifica a "la Dama de la costilla" con "la Dama que hace vivir", pasó a la Biblia.

La torre de Babel y la confusión de lenguas

1 "No tenía entonces la tierra más que un solo lenguaje y unos mismos vocablos… 3 Y se dijeron unos a otros: Venid, hagamos ladrillos y cozámoslos al fuego. Y se sirvieron de ladrillos en lugar de piedras, y de betún en vez de argamasa. 4 Y dijeron: Vamos a edificar una ciudad y una torre, cuya cima llegue hasta el cielo: y hagamos célebre nuestro nombre antes de esparcirnos por toda la faz de la tierra. 5 Y descendió el Señor al ver la ciudad y la torre que edificaban los hijos de Adán… 7…Descendamos y confundamos allí mismo su lengua, de manera que el uno no entienda el habla del otro… 9 De donde se le dio a ésta el nombre de Babel, porque allí fue confundido el lenguaje de toda la tierra y desde allí los esparció el Señor por todas las regiones.
(*Génesis* 11)

Ya hemos visto, que la torre de Babel se identifica con el zigurat de Babilonia. Un tema parecido al relato bíblico de la confusión de lenguas, se lee en el poema neosumerio *"**Enmerkhar y el Señor de Aratta**"* (del s. XXI a. C. sobre una versión más antigua, descubierto por el asiriólogo Samuel N. Kramer y que relata las tensiones político-económicas entre el reino de Uruk y Aratta), en el que se adjudica a *Enki* la confusión de las lenguas de la humanidad, disgustado de que todo el mundo agasajara y adorara a *Enlil* en una sola lengua. Asimismo, Beroso, astrónomo e historiador caldeo (Babilonia 330 a. C.), que dejó varios relatos históricos de su país escritos en griego, escribió una cosmogonía babilónica en su obra *"**Babyloniaká**"*, que recoge las tradiciones de los babilonios. En ella narra que antes de aparecer en escena un mítico personaje anfibio llamado *Oannes*, que enseñó a los hombres la escritura y a vivir en comunidad, la humanidad hablaba una sola lengua; después, el dios *Nabu* enseñó diferentes lenguas a los distintos pueblos.

17. CULTO Y LITURGIA

El propósito del culto era la manutención de los dioses. Se trataba de que pudiesen dedicarse sin perturbaciones al gobierno del universo.

Los sacrificios se basaban en la ofrenda de lo necesario en vida; los antiguos sacrificios humanos se habían reemplazado prontamente por los de animales.

Había un ritual en el que el rey representaba un extraño papel. El sacerdote le hacía entrar en el templo y le ponía ante la estatua de *Marduk*, le despojaba de las insignias reales, le daba un bofetón, le tiraba de las orejas y le obligaba a arrodillarse ante el dios. El rey pronunciaba en esta posición una confesión en la que se declaraba inocente de cualquier acto que pudiese perjudicar al país. Posteriormente se levantaba, le devolvían las insignias y el oficiante le pegaba otra vez en la mejilla. Si le botaban las lágrimas era que el dios era favorable y estaba predispuesto.

Las oraciones añadían palabras a los sentimientos promovidos por los dioses, contenían glorificaciones y alabanzas, pero también demandas y plegarias para librarse del mal. Había cantores especializados en cada parte del culto. Los himnos estaban repletos de imágenes estereotipadas que manifestaban un sentimiento de miedo hacia los dioses; no había alegría, ni misterio.

Los dioses eran poderosos, grandiosos, dominadores y temibles. Se usaban epítetos que comparaban a los dioses con animales terribles, meteoros devastadores, el brillo cegador, la fuerza, el terror. Por otra parte, también había cierta confianza hacia los dioses, reflejada en la antroponimia que mitigaba lo anterior.

La liturgia cambiaba según los días. Había importantes ceremonias extraordinarias, pero cada día se consideraba presidido por un dios. Los días 4, 8 y 17 de cada mes eran semejantes a los "Domingos". Se celebraban fiestas especiales para ocasiones puntuales de la vida de los dioses de cada localidad.

Un ejemplo de gran celebración era la Fiesta de Año Nuevo. Duraba 12 días a comienzos del mes Nisán (marzo-abril) y tenía lugar en distintos puntos de Mesopotamia. La tablilla en donde se describe la conmemoración está incompleta, pero la frecuencia de actos puede resumirse así:

Primer día (falta texto).

Segundo día: Súplica a *Marduk* para que se compadeciese de Babilonia. Oficio del día.

Tercer día: Oraciones. Se depositaban dos grandes muñecos pintados de rojo (color de duelo) en una capilla.

Cuarto día: Oraciones, oficios. Recitado completo del *Enuma Elish*.

Quinto día: Sacrificio de un cordero arrojado al Éufrates por oficiantes obligados a residir fuera de Babilonia hasta el final de la fiesta. Oficio especial en la capilla de *Nabu*. El rey se presentaba ante *Marduk* despojado de sus símbolos de poder que después le eran devueltos. Se sacrificaba un toro.

Sexto y séptimo día: Preparativos para la gran procesión (se juntaban las estatuas de los dioses). Se decapitaban y quemaban ante *Nabu* los muñecos utilizados el tercer día. *Nabu* socorría a *Marduk*, retenido en el Infierno. Desolación general y desorden en la ciudad.

Entre el octavo y duodécimo día: Salida de la procesión hasta un templo situado en la afueras de la ciudad en donde permanecía hasta el último día, en que retornaba la procesión. Se representaba la imitación del combate de *Marduk* en el Infierno contra los dioses Malos. Recitado del *Enuma Elish* (Poema de la Creación). Resurrección de *Marduk* y retorno de la procesión al templo. Hierogamia (matrimonio sagrado) entre *Marduk* y *Surpanit*. Inicio del año.

Fragmento del programa de fiestas de Año Nuevo en Babilonia. Los textos conservados datan del período helenístico, pero no hay duda de que recogen un rito practicado desde mucho tiempo atrás:

"Cuando pasen tres horas de la salida del sol, llamará a un herrero y le dará piedras preciosas y oro del tesoro del dios Marduk para hacer dos imágenes para el sexto día. Llamará a un carpintero y le dará madera de cedro y de tamarisco. Llamará a un orfebre y le dará oro. Desde el tercer al sexto día, trozos de carne de los corderos matados ante el dios Bel se distribuirán así: la cola para el herrero, el pecho para el orfebre, los muslos para el carpintero, las costillas para el tejedor. El sacerdote urigallu enviará a los artesanos estos trozos de carne de los corderos matados ante el dios Baal.
Estas dos imágenes serían de siete dedos de alto, una de cedro y otra de tamarisco. Cuatro piedras dusu se montarán en soportes de oro de cuatro siclos de peso. Una imagen tendrá en su mano izquierda una serpiente hecha de madera de cedro, y levantará su mano derecha al dios Nabu. La segunda imagen tendrá en su mano izquierda un escorpión, y levantará su mano derecha al dios Nabu. Ambas estarán vestidas con trajes rojos, atados con una rama de palma. Hasta el sexto día del mes, estarán en la casa del dios Madan. Se presentará ante ellas Comida de la bandeja del dios Madan. El sexto día del mes, cuando el dios Nabu llegue al templo de Uhursagtila. El matador… las decapitará. Entonces las arrojarán a un fuego que se ha iniciado en presencia del dios Nabu.

En el cuarto día del mes Nisanu, cuando queden de noche tres horas y un tercio, el sacerdote urigallu debe levantarse y lavarse con agua del río. Un lienzo gadalu… en frente del dios Bel y la diosa Beltiya. Recitará la siguiente plegaria, mientras levanta su mano, para el dios Bel.

Poderoso señor de los dioses Igigi, exaltado entre los grandes dioses. Señor del mundo, rey de los dioses, divino Marduk que establece el plan. Importante, elevado, exaltado, superior. Quien posee la realeza, detenta el señorío. Luz brillante, dios Marduk, quien habita en el templo Eudul… que barre de enemigos la tierra… Que mide las aguas del mar, cultiva los campos. Que habita en el tempo Eudul, señor de Babilonia, exaltado Marduk. Que decreta los destinos de todos los dioses. Que otorga el cetro puro al rey que lo reverencia. Yo soy el sacerdote urigallu del templo Ekua, quien te bendice. ¡A tu ciudad, Babilonia, concede la liberación! ¡A Esaggil, tu templo, concede clemencia! A tus excelsas órdenes, ¡Oh señor de los grandes dioses! Haz que la luz brille ante el pueblo de Babilonia.

(Fuente: Sachs en Pritchard, *ANET*, págs. 331-332).

18. CULTOS SACRAMENTALES (RITOS AUTÓNOMOS)

Eran cultos sacramentales aquellos que se efectuaban no para honrar a los dioses, sino para que los fieles obtuviesen beneficios. Se podían destacar, de forma básica, dos aspectos:
Por una parte, la anulación del mal mediante exorcismos, y por otra, el conocimiento del futuro mediante la adivinación.
No obstante estas formas básicas se relacionaban, ya que un exorcismo podía intentar conjurar lo conocido por medio de la adivinación. Además, en ritos más complicados, podían integrarse para un fin concreto actividades rituales de exorcismo o adivinación. Por último, aunque el propósito era cambiar la situación del devoto, se trataba de prácticas religiosas que reconocían el efecto de la acción de los dioses, y no se entendían sin este requisito.
El comportamiento religioso de los fieles no implicaba obligaciones morales o jurídicas. Únicamente estaba sometido a las sanciones sociales del derecho común. Existían múltiples tabúes. Sin embargo todos los preceptos sociales, jurídicos, morales, tradicionales y religiosos estaban situados en el mismo plano, es decir, no estaban jerarquizados, pues todos se consideraban emanados de la voluntad de los dioses. La idea de sanción divina surgió después, por no guardar esos preceptos o exclusiones. Si alguien estaba en desgracia, era porque los dioses lo habían causado, es decir, había habido una ofensa previa.

Exorcismo y magia

La magia pretendía someter la naturaleza; en cambio el exorcismo aceptaba la soberanía de los dioses, pero procuraba desviar o conjurar algunas de sus decisiones.
Se llamaba al *ashipu* para proteger a las mujeres embarazadas, hacer que un hombre se reconciliara con un vecino ofendido, confundir a los enemigos, asegurarse la benevolencia del rey en una súplica, tener éxito en un pleito, etc. Hay textos que describen los ritos del *ashipu* para curar el dolor de cabeza, la fiebre, las pesadillas y la mudez.
Ejemplo de un texto, con las instrucciones que seguía el *ashipu* en el caso de un hombre poseído por un espíritu maligno:
"Cuando un hombre está poseído por un etimmu y su corazón sufre, te deberás santificar en un día propicio y lavarte con agua de la cisterna. Deberás ir al desierto y barrer el suelo con una palma. Deberás hacer una figurilla de arcilla, como sustituto del enfermo; la vestirás con traje ordinario, dispondrás dos veces siete hogazas como alimento y atarás a su cabeza un huso, una cortina y un clavo. Colocarás un altar ante Shamash, sobre el que esparcirás dátiles y harina fina. Delante colocarás un incensario con perfume de ciprés; encima situarás un tarrito de incienso y colocarás la figurilla ante Shamash. Deberás decir así: Padre Ea, el resplandeciente, Padre Ea, que haces efectivo el encantamiento de Marduk, hijo de Eridu, Marduk le ha visto… inspector del cielo y de la tierra; el que ha dado vida a todas las cosas ha rociado al enfermo. Debes recitar tres veces este encantamiento. Cortarás el cordón de sus vestiduras y le darás de comer un pastel cocido en las cenizas de dos cuencos de malta de cervecero. Tomarás la imagen y la colocarás con una varilla de tamarisco; recítale un encantamiento y colócala en posición".

(Fuente: Carlos Cid. *"Mitología oriental ilustrada. Mesopotamia"* Págs. 176-177).
La finalidad de los actos de este *ashipu*, como los que citan muchas tablillas similares, se basaba ante todo en el principio del *puhu* o sustituto. Este sustituto podía ser un animal, una figurilla de barro u otro objeto inanimado. Sea cual fuese el sustituto, se le trataba como si estuviera muerto y en el Infierno. A menudo se dice que el ritual debería celebrarse en el desierto, que era símbolo frecuente del Infierno.
El exorcismo aceptaba el orden establecido, como se refleja en los ritos y prácticas de sustitución.
El mal era la situación convenida por los dioses para castigar los atentados contra su voluntad soberana. Es lo mismo que la pena, la sanción de la autoridad terrenal por la infracción de la ley. Los "demonios" no eran seres autónomos molestos, sino dioses-policía. El exorcismo calmaba a los dioses para alejar las fuerzas maléficas y obtener el fin del mal (existía toda una medicina exorcista).

Exorcismo, cuyo objetivo era conjurar a un fantasma nocturno que molestaba a alguien; se trata de una pesadilla. Los paréntesis indican roturas en el texto:
Si un muerto se aparece ante alguien, que lo haya conocido en vida o no, para alejarlo se confeccionará una (figurilla que representará al muerto), que se colocará (sobre el lecho) del paciente. El tercer día después, a mediodía, ante Shamash, se barrerá (el suelo), se rociará con agua pura, se levantará un altar pequeño sobre el que se colocarán dátiles y se extenderá harina en flor; se encenderá un incensario de resina de ciprés; se verterá cerveza de primera calidad; después se conjurará a la figurilla con estas palabras:

-Conjuro-: "Shamash, eres tú el Guía de este muerto en el mundo de Abajo y en el de Arriba… concede la solución (de mi caso). Acaso es el Espantoso, Malvado, Asqueroso, Espía, Detestable, Terror Nocturno, me inclino y entrega su imagen en mi lugar. Por la vida de Shamash, lo conjuro… Que se les expulse lejos de mí", recitar tres veces esta fórmula y enterrar la figurilla a la (sombra) de un arbusto espinoso…"
(Fuente: Bottéro, 1952, págs. 131-132).

La adivinación

Seguramente carece de antecedentes sumerios, o estos son mínimos. Era una actividad científica de observación. Tuvo una enorme importancia en Mesopotamia, e incluso los mismos dioses recurrían frecuentemente a ella. Existían numerosos signos en la naturaleza que el especialista debía saber leer. Esos signos anunciaban bienes y males de distinto nivel y sobre diferentes aspectos. El adivino tenía que interpretar esos signos y dar su predicción, como el resultado de un juego de fuerzas dispares. La adivinación se explicaba como una metáfora de la escritura cuneiforme. Los dioses eran los escribas que se servían del mundo como una tablilla que el experto escriba/adivino podía interpretar, más que leer (ya que la escritura cuneiforme no se "lee", sino que se interpreta o se descifra).

Las técnicas adivinatorias, muy variadas, constituían la principal actividad de los *baru* (videntes). Cualquier factor tenía trascendencia religiosa e indicaba si la disposición de los dioses era o no favorable. Se observaba el vuelo de los pájaros, el aspecto de las entrañas y el hígado de los animales sacrificados, la posición en que quedaban las flechas arrojadas al suelo, las situaciones que los cuerpos celestes guardaban entre sí, las fases del Sol y la Luna, etc. El rey no iba nunca a la guerra sin la compañía de los *baru*. La colección de presagios observados en el hígado se remonta hasta los tiempos de *Sargón* I. Asimismo los *baru* desvelaban la voluntad de los dioses por los sueños y las visiones que les hacían interpretar; trataban de resolver de diversas maneras los asuntos de Estado, cuya solución se suponía dependiente del capricho divino.

En la organización del Universo que siguió a la derrota de *Tiamat*, a cada uno de los tres grandes dioses, *Anu, Enlil, Ea*, le fue asignada una parte del cielo; los planetas tenían posiciones en los "caminos de los dioses", tenían su nombre y ocupaban lugares en la mitología y el culto. *Shamash* el dios Sol, y *Adad* dios de los elementos y manifestaciones atmosféricas, eran los protectores especiales de esta rama de la adivinación, aunque había otros muchos que gozaban de gran trascendencia en los cálculos y observaciones de quienes estudiaban el movimiento de las estrellas.

Había también otras gentes que usaban sus conocimientos para perjudicar al prójimo, como los magos y las brujas, cuyas funestas actividades eran oficialmente perseguidas, aunque sin demasiado éxito.

Pena por hechicería, expuesta en el *Código de Hammurabi*:
"Si un hombre acusa a otro hombre de hechicerías, como no le haya convencido, aquel a quien se le imputan las hechicerías irá al Río-divino. Cuando se haya arrojado al Río-divino, si el Río-divino se apoderó de él, su acusador tomará para sí su casa (del acusado). *Pero si el Río-divino purifica* (declara inocente) *a este hombre de tal manera que se salva, el que le había acusado de hechicerías será ejecutado, y el que se había arrojado al río tomará para sí la casa de su acusador".*

Para averiguar la voluntad de los dioses existían profetas, llamados *mahhu*.
En la antigua Mesopotamia las prácticas adivinatorias se podían separar en inspiradas y deductivas.

- La **adivinación inspirada** partía de la creencia de que los dioses podían manifestar libremente lo que sólo ellos sabían, mediante una revelación. Se conocían estos temas cuando hacían referencia a asuntos públicos. El procedimiento consistía en que un particular recibía un sueño referente a un asunto público; se ocupaba de informar a su superior jerárquico que, a su vez, lo transmitía al soberano que, una vez informado, podía obtener sus conclusiones.

- La **adivinación deductiva** era más democrática, pues se basaba en la recopilación exhaustiva de casos, en tratados de libre consulta y acceso. Esos tratados seguían los procedimientos habituales en todos los tratados científicos mesopotámicos (legales, médicos, matemáticos y por supuesto, también adivinatorios). Es decir, se establecían listas de "*prótasis*" y "*apódosis*". En la "*prótasis*" no se registraban casos concretos, sino síntomas o presagios realmente observados extraídos de sus condicionantes concretos. La "*apódosis*" era el resultado observado, la consecuencia del presagio o del síntoma. En el Libro de los sueños se enumeran 3.000 ó 4.000 sueños.

  Prótasis: "Si un hombre sueña que come carne de perro (gacela, búfalo, etc.), *Apódosis*: "será atacado" (deseo no alcanzado, etc.).

Estas listas se ordenaban linealmente, no jerárquicamente (orden que es el propio de nuestra cultura), se regían por una búsqueda exhaustiva, incluyendo todo lo posible, no sólo lo real o conocido, pues la obra científica debía "verlo todo".

La adivinación deductiva realizaba sus "presagios" de las posiciones y movimientos de los astros.

"Si el planeta Venus se rezaga en el firmamento, antes de desaparecer, las lluvias se detendrán…" (Virolleaud, 1907, 3, II:16, a través de Bottéro).

Carta del adivino del ejército del rey, que ilustra el procedimiento de la adivinación deductiva, a través de la interpretación de signos diferentes, resueltos como una combinación de fuerzas.

Mari, primera mitad siglo XVIII a. C.:

De nuevo, una segunda vez, he procedido como sigue: "Acaso, sí o no, el ejército de Mi Señor, que ha enviado al encuentro de Hammurabi, ¿este último lo capturará, lo derrotará o lo hará derrotar? ¿Sí o no, lo detendrá por medios hostiles o de buen entendimiento? ¿Del mismo modo que han pasado sanos y salvos" la gran puerta de Mari, la volverán a pasar sanos y salvos?" Entonces traté los presagios. En el primero estaba la Mirada; estaba el Camino; la Puerta del Palacio era normal; estaba el Secreto; la Seguridad estaba desdoblada; el Pie se volvía hacia la Membrana del Crisol; el Asiento del Pastor estaba ligado a la derecha; estaba el Choque Frontal del enemigo (…); la parte izquierda del Dedo estaba rota; la Excrecencia (…); las Partes altas eran normales. En la pieza tratada para mí contra examen (…) el Camino era normal; la Morada de la izquierda (…); la Puerta del Palacio era normal; el Asiento del Pastor estaba desligado a la derecha; a la izquierda de (…) estaba hendida; la Excrecencia estaba muy reforzada; los Pulmones eran normales; el Corazón era normal; las Partes altas eran normales. Como consecuencia Mi Señor no debe inquietarse por su ejército.
(Fuente: Bottéro. *"Symptômes, signes, écritures"*. Págs. 125-126).

La suerte del Sustituto Real

Rito especial que servía de modelo de combinación de ritos sacramentales diversos, en un rito más complicado, con una finalidad específica. Se conoce su vigencia a través de textos que van desde la dinastía de *Isin* en el siglo XIX a. C., hasta Alejandro Magno. Se trataba de prevenir una amenaza contra la seguridad del rey, implantando un sustituto en su lugar que estaba destinado a la muerte tras finalizar esa sustitución. Entraban en juego tres elementos:

- Confianza en la eficacia de la adivinación: Todos los signos eran fundamentalmente valiosos, pero en especial los eclipses eran presagios de desgracia para reyes. Se desarrollaban arduas investigaciones adivinatorias que exigían un examen detallado de considerables presagios cotejados entre sí; y con la ciencia adivinatoria accesible, como ya se ha dicho, el presagio final era el resultante de una combinación de fuerzas dispares en el que la observación astrológica daba la señal de alarma. El porvenir era condicional, pues la decisión de los dioses era como la decisión de los jueces; el oráculo era un veredicto y, como consecuencia, también los dioses o jueces podían conmutar las sentencias. Los exorcismos, siguiendo con esa comparación, eran los procedimientos de petición de gracia a los dioses.

- Doctrina de la substitución: Se partía de un razonamiento del exorcismo. El mal presente, prometido o predicho por la adivinación, se traspasaba a otro como una carga. El traspaso estaba en la base del funcionamiento de los exorcismos. Existía la necesidad de un lazo estrecho entre receptor y traspasado, por contacto o semejanza –enfermedades pasadas a figurillas de arcilla o a animales; en los casos más graves: el enfermo pasaba la noche en cama con una cabritilla virgen, y al día siguiente se les acostaba en una fosa y se les mataba, con cuchillo de madera al hombre, de metal a la cabra, que se llevaba los males. Se trataba el cadáver de la cabra como si fuese humano, con funerales y demás. En este caso, la identificación hombre/cabra se producía por contacto. No se trataba de una argucia, ya que se respetaba la decisión de los dioses, pero se les proporcionaba otro soporte donde ejercerla. Este tipo de creencia tenía aplicaciones en otros ámbitos de la vida social; así, se permitía recurrir a sustitutos para la esclavitud por deudas o para servir en el ejército.
- La jerarquía política: Estaba en el orden de las cosas, como algo "normal", que todos los súbditos se ofreciesen como víctimas para la salvación de su amo, substituyéndolo, con el fin de evitarle todo riesgo. Naturalmente estaban fuera de lugar las cuestiones sobre los límites de la razón de Estado o sobre temas de derechos individuales, etc., que son los propios de nuestra cultura.

Partiendo de estos antecedentes, cuando los presagios científicamente analizados establecían por encima de toda duda la próxima muerte del rey o su heredero (importancia especial del eclipse de luna: se llevaban a cabo estudios complejos y se tomaba una decisión según el resultado y el lugar), se buscaba de forma inmediata a un sustituto.
Éste era elegido por el consejo "sacro-político" del rey. Se trataba de un miserable al que ocasionalmente se le "promocionaba" y pasaba a ocupar el lugar del rey tan pronto como aparecía el eclipse, durante 100 días. El soberano reemplazado no se mostraba en público y se purificaba el palacio antes de hacerlo; no obstante, seguía con las tareas de gobierno habituales. Mientras, el sustituto ocupaba los elementos simbólicos o de estatus de la realeza, trono, vestidos, cetro, se le notificaban malos presagios que se le "pegaban", y se le proporcionaba una "reina" que compartiría su suerte hasta el final. El sustituto era un simple pararrayos, pues no ejercía el poder en absoluto. Al final del proceso, se mataba al sustituto y a su reina, y se producía la vuelta a la normalidad con complicados ritos de purificación. En definitiva, se trataba de una institución político-religiosa bien asentada. No había sombra de mala conciencia por la muerte inocente, sino que más bien se expresaba el alivio, porque el peligro ya había pasado por el reino y se habían librado con éxito.

Informe enviado al rey *Asarhaddon* por su representante en Babilonia, con ocasión de un eclipse amenazante para el soberano en su calidad de rey de Babilonia:

Damqi, el hijo del administrador general de los templos de Babilonia, que se había hecho con la soberanía sobre el país de Assur, Babilonia y los restantes territorios del reino, él y su reina están muertos, en lugar del rey, Mi Señor, y para salvar la vida del príncipe real Samas-sumu-ukin. Es para salvaguardarlos que "ha ido a su destino".

Seguidamente hemos preparado su sepultura y también se les preparó a él y su reina y se les colocó; su funeral se expuso y se les enterró y lloró según las honras fúnebres al uso. La Liturgia de Combustión se ha realizado, se eliminaron todos los malos presagios mediante la ejecución íntegra de numerosos exorcismos, por la ceremonia de La Sala de Baño, por la ceremonia de La Sala de Aspersión, por diversos ritos de exorcismos y el recitado de los Salmos de Penitencia y de otras fórmulas tradicionales: ¡Qué el rey, Mi Señor, lo sepa!

Sepa también el rey, Mi Señor, que había oído decir que antes de estos acontecimientos una profetisa había vaticinado y dicho a Damqi: "¡Tú serás rey!"; y la misma profetisa, en plena asamblea del país le había dicho: "He desenmascarado al hipócrita hediondo de Mi Señor; además te pondré ante tu destino".

Habiéndose terminado debidamente con estos exorcismos, el espíritu del rey, Mi Señor, debe estar completamente tranquilo.

Ciertamente los babilonios estaban espantados por la muerte de Damqi; pero les "dimos ánimos" y se calmaron. También supe que los administradores de templos y con poder otorgado por el rey, para los santuarios de Babilonia, también se habían sentido aterrorizados. Pero les hemos mostrado que fueron Marduk, Nabu y todos sus otros dioses quienes, por este medio, habían querido prolongar la vida del rey, Mi Señor.

Dicho esto, puesto que de acuerdo con la regla, mientras dura un eclipse de luna o una conjunción de "dioses", el rey no puede aparecer en público en su territorio, si le place al rey, Mi Señor, que en adelante no se conceda el cargo de administrador del templo más que a un hombre común (tonto) *que presentará las ofrendas cotidianas ante el altar y, en los días de las fiestas mensuales, cerca del incensario, hará la fumigación en honor de la Dama de Akkad.*
Así, cuando ocurra un eclipse que afecte a Babilonia, podrá servir como sustituto del rey, Mi Señor, y ocupar su lugar. De modo que la vida del rey, Mi Señor, esté a salvo al tiempo que los ánimos de la población permanecerán en calma. Es una persona de este tipo que el rey, Mi Señor, si la cosa le conviene, deberá poner a cargo para reemplazarle.
(Fuente: Pritchard, *ANET*, págs. 625-626).

19. LA MUERTE Y EL MÁS ALLÁ

Los mesopotámicos tenían un concepto pesimista y negativo de la vida terrena y de la ultratumba.

Las fuentes para el estudio de este asunto son diversas; pues aunque existe una considerable *arqueología de la muerte*, tan sólo aclara la cuestión del tratamiento del cadáver. Asimismo conocemos la existencia de variados relatos de descenso a los Infiernos, pero son raros los "textos funerarios", en relación directa con tumbas (lápidas o epitafios).

Además de todo ello, existía un pequeño número de exorcismos contra los males causados por los fantasmas.

La muerte es el destino normal de los hombres (algunos dioses como *Tiamat, Kingu o We*, mueren y unos pocos hombres se inmortalizan). El morir se expresaba como "*devolver el aliento"*, considerado cedido por los dioses por un plazo de tiempo fijo.

Del cadáver quedaban restos que se debían respetar, especialmente los huesos, que se transportaban en caso de traslado, por ser la "arcilla" que configuraba su morfología.

El "fantasma", *etemmu* (en acadio/en sumerio, *gidim*) del muerto se introducía por un orificio de la tumba en su nuevo habitáculo, para unirse a sus antecesores sobre la tierra, en el Infierno. El *etemmu* se aparecía en sueños y era fundamental en la mitología de la muerte y en la configuración de la idea del hombre. El hombre se presentaba en dos estados sucesivos: como *awelum*, vivos y en actividad al servicio de los dioses, y como *etemmu* tras su muerte.

Después de la muerte se concebía una especie de supervivencia en el mundo inferior, residencia de los muertos. Esto se basa en que el procedimiento funerario normal era la inhumación simple (enterramiento), salvo que se pretendiera castigar al muerto.

El mundo inferior, no sólo era el Infierno, sino que también estaba el dios *Apsu*, y era el lugar de residencia de divinidades inferiores. Pero de momento existen pocas precisiones sobre el ordenamiento de este mundo.

Tardíamente se pensó que estaba dividido en tres pisos. En el inferior estaban los dioses de Abajo, en el medio estaba *Apsu* y en el subsuelo inmediato estaba la residencia o ubicación de los espíritus de los hombres. Los muertos siempre estaban sometidos a los dioses de su Anti-cielo. Existía todo un Panteón subterráneo, comandado por la diosa *Ereshkigal* y su esposo *Nergal*.

El "Gran Abajo", o el *Irkallu*, del sumerio *Iri-gal* (la "Gran Ciudad"), se organizó de forma natural según el plano de nuestro mundo. El panteón se repartió en dos grupos iguales: Trescientos arriba, y otros tantos abajo, con superioridad de los de arriba, puesto que allí estaban los más poderosos, grandes creadores y regidores del mundo. Las divinidades destinadas al Infierno estaban ordenadas jerárquicamente, con un jefe supremo a la cabeza. Bajo la influencia de los sumerios, se prefirió para ese papel a una mujer, *Ereshkigal*. Pero más tarde, se la reemplazó por un dios guerrero, *Nergal* (del sumerio *Nê-iri-gal* "Jefe de la gran ciudad"). Un mito acadio, en dos versiones, explica cómo *Ereshkigal*, al principio soltera, se casó con *Nergal*, en un caso violentamente conquistada, y en otro, como resultado de un episodio amoroso.

Los soberanos de Abajo, como los de Arriba, estaban asistidos en sus consejos por una élite de divinidades, a los que se llamaba *Anunnaki*, quienes juzgaban el caso de cada *etemmu*, ratificando la entrada del muerto en su nueva existencia.

El viaje al inframundo estaba asegurado por la inhumación ritual. Algunos documentos sitúan su puerta en Occidente, en el punto de la puesta de sol (*Shamash*). En estos casos, se representaba el llegar hasta allí, con un durísimo viaje (al igual que en la mitología egipcia).

El Infierno era un lugar de tinieblas, polvo, barro, quietud y silencio. Los dioses que vivían allí estaban contaminados por ese ambiente, pero disfrutaban de los mismos derechos y ofrendas que los dioses de Arriba. Una vez en el Infierno, el hombre quedaba totalmente despojado de propiedades y cualidades terrestres y le resultaba imposible salir. No había un juicio a los muertos. La idea de jerarquía que presidía la vida social en vida, se mantenía en la ideología de la desigualdad tras la muerte, que se percibía en la cantidad de ofrendas funerarias. Sobre todo en el período de las dinastías de Ur I y Kish, (*ca*. 2.500), en donde se inmolaba el personal doméstico junto a los reyes. Por lo que se formó la idea de diferentes destinos tras la muerte.

La situación de los muertos en el Infierno, dependía del trato recibido de los vivos. Los familiares quedaban eternamente comprometidos con los muertos del grupo. La duración de esta relación era variable; los particulares durante tres generaciones y los reyes durante más tiempo. La familia estaba obligada al duelo por el difunto y a su entierro (la privación de sepultura recibía una pena gravísima).

Había necrópolis, pero era frecuente el entierro en el suelo de la casa. Los ajuares acomodaban el viaje al otro mundo y consistían en talismanes, tablillas, etc.

Quien más relacionado estaba con el muerto, pronunciaba su nombre y lo trataba con deferencia. También se le suministraban bienes de consumo, alimentos y agua fresca.

Tras lo referido sobre las dificultades para entrar en el Infierno y sobre la estancia allí triste, lúgubre y eterna, es lógico hablar de las reacciones de los muertos. Pero estas inconsistencias son frecuentes en todo tipo de folclores. En concreto, los mesopotámicos estaban convencidos de que los *etemmu* podían actuar sobre los *awelum*. Por una parte, positivamente, como agentes de los dioses y como intercesores ante los dioses de Abajo.

De hecho, había invocadores especializados en hacer "subir" a los muertos para solicitarlos.

Sin embargo, los muertos también podían actuar negativamente para molestar a los vivos, atemorizándolos, por lo que se efectuaban ritos para evitarlo (como el entierro de figurillas que representaban a los *etemmu*).

También coexistían dos imágenes del Infierno: una negativa, más divulgada y generalizada, según la cual el Infierno y los muertos eran funestos; y otra melancólica y triste, pero no cruel, ni terrible. Por todo esto puede observarse, cómo es propio de la mitología ampliar las posibles respuestas al mismo enigma.

20. CONCLUSIONES

Las condiciones naturales de la antigua Mesopotamia contribuyeron mucho a la formación de la historia del Diluvio. Todos los años, cuando las inundaciones amenazaban de nuevo con el caos acuático primigenio, era irremediable que los dioses reemprendieran la batalla primordial por la que conquistaron el mundo por primera vez. Así, en el rito religioso, el rey se identificaba con un dios, transformándose en *Enlil, Marduk* o *Assur*, y como dios luchaba contra las fuerzas del Caos. Hacia el final de la cultura mesopotámica, pocos siglos antes de nuestra Era, el rey de Babilonia se identificaba todos los años con *Marduk* y vencía a *Kingu*, jefe de las huestes de *Tiamat*, quemando un cordero en el que se encarnaba dicha deidad. En estas fiestas, que eran eventos nacionales, el hombre ayudaba a la naturaleza a conservar el orden cósmico. Gracias a las ceremonias, el rey cooperaba en la resurrección de la naturaleza en primavera, vencía en la guerra cósmica contra el Caos y año tras año hacía resurgir de él un mundo ordenado.

En la mitología mesopotámica se imaginaba a los hombres, como servidores de los dioses, puesto que el sentido de culto de estos pueblos nacía del precepto de que el hombre había sido creado para *dullu*, es decir, servir a los dioses, ya que a las divinidades les gustaba comer y beber, el baile y la música, necesitaban dormir, había que lavarlas, vestirlas y perfumarlas (signo de su antropomorfismo). Creían que las estatuas de los dioses tenían vida, por lo que el servicio diario del templo se ocupaba de ellos, manteniendo la ficción de que los dioses comían y bebían los manjares ofrecidos. Y cuando los dioses estaban bien servidos, se les podían dirigir oraciones.

Como en Egipto, desde el nacimiento hasta la muerte, toda la vida de estas civilizaciones se regía por las prácticas religiosas. Siempre estaban haciendo rituales. Los hombres eran súbditos, y la vida humana sólo tenía sentido así, con el servicio al rey y a su casa. Era la misma ideología que sustentaba la religión y el poder político.

En estas páginas hemos visto que los mesopotámicos eran muy supersticiosos y que la magia, la adivinación y los exorcismos ejercían una influencia total en su vida, rigiendo sus conductas. Fueron insignes expertos en astrología, conocían planetas, estaban al tanto de los movimientos, observaban las constelaciones y crearon el horóscopo.

Pese a todo, los dioses no habían creado a los hombres para perdurar. Y de nada sirvieron los grandes esfuerzos realizados por *Gilgamesh*, para triunfar sobre la muerte. Sin embargo, la muerte no era la nada, noción demasiado cerrada para ellos. Concebían el Más Allá y el Infierno, según el modelo del mundo presente, es decir, como grandes ciudades con sus respectivos gobernantes.

Es indudable que Mesopotamia irradió una influencia fundamental a su alrededor y también, con el paso del tiempo, fue readaptando sus viejos mitos. Como bien explica Bottéro, en la época del Imperio griego, *Beroso*, contemporáneo de *Alejandro Magno* y sacerdote del dios *Marduk* en Babilonia, redactó en griego las creencias y tradiciones de sus conciudadanos, sustituyendo en el relato del Diluvio el nombre del antiguo dios natural de los hombres, *Enlil*, por *Kronos* (como ya hiciera *Heródoto*, I, 181, en el s. V a. C.), y nombrando a *Zeus* como el equivalente de *Marduk*. *Ishtar* acabaría convirtiéndose en la *Afrodita* griega y posteriormente en la *Venus* romana. *Anu, Enlil* y *Ea* parecieron desvanecerse y otros dioses como *Nergal* o *Nabu* entraron a formar parte de los textos gnósticos.

Los poetas griegos bebieron de las fuentes orientales y en la mitología griega, el reparto del mundo entre Zeus y sus hermanos derivará de la historia de *Atrahasîs*, el Supersabio acadio.

En la antigua religión mesopotámica se hallan las raíces de los grandes mitos que, cambiando de vestiduras para amoldarse a las distintas culturas, nos han acompañado a lo largo de nuestra historia como humanidad y que ya nos resultan familiares.

El propósito de este libro ha sido divulgar a lo largo de estas páginas, para que la gente tenga pleno conocimiento de ello y se popularice, que los autores de la Biblia recibieron de civilizaciones como Mesopotamia y también de Egipto, mitos de nuestros orígenes, relatos, proezas prodigiosas e imágenes nuevas que adaptaron a su propia visión de Dios y a su fuerte religiosidad, de las que se sirvieron para redactar algunas de las narraciones que se hallan contenidas en el Antiguo Testamento. Ciertas características de diversos dioses terminaron englobándose en un único Dios sin imagen; y su pensamiento religioso acabó imponiéndose a lo largo de la historia, ya que ha sido la versión de la Biblia la influyente a través de las épocas, y la que primero ha llegado hasta nosotros.

21. BIBLIOGRAFÍA

- Black, Jeremy y Green, Anthony. ***"Gods, Demons and Symbols of Ancient Mesopotamia, an Illustrated Dictionary".*** British Museum Press, Londres 1992.
- Blázquez Martínez, José Mª. ***"La Mitología entre los hebreos y otros pueblos del Antiguo Oriente"***. Mª L. Sánchez León (Ed.) ***Religions de l'Antic Orient***, Palma de Mallorca 2000.
- Bottéro, Jean. ***"La religión más Antigua: Mesopotamia".*** Traducción de María Tabuyo y Agustín López. Ed. Trotta, Madrid 2001.
- Bottéro, Jean. ***"La religión babilonienne"***. PUF, París 1952.
- Bottéro, Jean. ***"Mesopotamie. L'écriture, la raison et les dieux"***. Ed. Gallimard, París 1987.
- Bottéro, Jean. ***"Babylone et la Bible"***. Les Belles Lettres, París 1994.
- Bottéro, Jean (presentación). ***"L'Histoire: Initiation à l'Oriente ancien"***. Seuil, París 1992.
- Bottéro, Jean y Kramer, S.N. ***"Lorsque les dieux faisaient l'homme. Mythologie mésopotamienne"***. Ed. Gallimard, París 1989.
- Bottéro, Jean. ***"El Poema de Gilgamesh"***. Ed. Akal, Madrid 1997.
- Cid, Carlos. ***"Mitología oriental ilustrada. Mesopotamia"***. Ed. Studio Books, 1993.
- Eliade, M. ***"Cosmología y alquimia babilónicas"***. Barcelona 1993.
- Fatás Cabeza, G. y García Quintela, Marco V. ***"Materiales para un Curso de Historia Antigua"***. Ed. Tórculo, Santiago de Compostela 1994.

- Frankfort, Henry. ***"Reyes y dioses. Estudio de la religión del Oriente Próximo en la Antigüedad en tanto que integración de la sociedad y la naturaleza"***. Revista de Occidente, Madrid 1976 (Chicago 1948).
- Lara Peinado, Federico (Edición y traducción). ***"Enuma Elish. Poema babilónico de la Creación"***. Ed. Trotta, Madrid 1994.
- Lara Peinado, Federico (Estudio preliminar, traducción y notas). "***Himnos Sumerios".*** Ed. Tecnos, Madrid 1988.
- Lara Peinado, Federico y Lara González, Federico (Estudio preliminar, traducción y notas). ***"Los Primeros Códigos de la Humanidad"***. Ed. Tecnos, Madrid 1994.
- McCall, H. ***"Mitos Mesopotámicos"***. Madrid 1999.
- Pritchard, James B. ***"Ancient Near Eastern Text Relating to the Old Testament"***. Third Edition with Supplement. Princeton U.P., Princeton (N.J.) 1969.
- Pritchard, James B. ***"La sabiduría del Antiguo Oriente"***. Ed. Garriga, Barcelona 1966.
- Roux, Georges. ***"Mesopotamia. Historia Política, Económica y Cultural"***. Ed. Akal, Madrid 1987.
- ***"Sagrada Biblia".*** Ed. Herder, Barcelona 1989.
- Van Der Toorn, Karel. ***"Family Religion in Babylonia, Syria and Israel. Continuity and Change in the forms of Religious Life"***. E.J. Brill, Leiden 1996.

Sobre la autora

Irene Alderescal es licenciada en Historia del Arte, con una diplomatura de postgrado en Egiptología.
Actualmente compagina las labores de investigación y análisis de fuentes bíblicas, históricas, artísticas y arqueológicas, con la escritura divulgativa, donde plasma sus conclusiones de forma metódica y rigurosa.

Otros libros publicados:

- ***Historia Medieval Occidental***